080011
8 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 6.80 ש"ח

WIZ
ויז

- חדש! תחמונים ל-D&D
- מציירים על המסך - גראפיטי
- סימולטורים ל-PC

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי שולחן, סגה, נינטנדו, מבוכים ודרקונים, ועוד

11
גיליון

תוכן העניינים

★ יבמ: גראפיטי 4

★ יבמ: A–10 מחסל הטנקים 6

★ יבמ: שובו של הברון האדום 8

★ יבמ:
המכרה האבוד של ההולנדי 10

★ נשלף מהמדף:
ביקורת למשחקי PC 11

★ חדשות 12

★ סקירת ספרי פנטזיה 14

★ הפינה של ד״ר WIZ 15

★ סגה: סקירת משחקים 17

★ נינטנדו: נקמת הדרקון הכפול II 22

★ נינטנדו: דז׳ה וו 25

★ מעבר ל-D&D 26

★ ראיון עם שליט מבוך 28

★ תחמונים 31

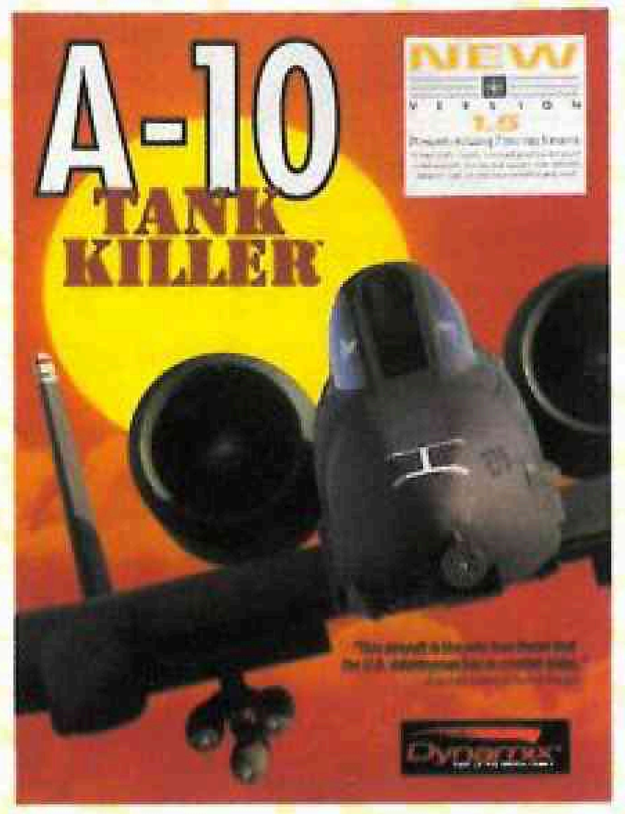
★ הסיפור הקצר 32

★ טיפים 34

★ לוח 36

★ קומיקס 37

★ שדה הקרב המודרני: ה־A–10 הוכיח את עצמו במלחמת המפרץ ועכשיו פורץ מתוך ה־PC שלך.



★ חדש! גראפיטי!
למשרבטים בעם! עכשיו תוכלו להגשים חלומות ולהוסיף לתמונה גם טקסט עברי.

★ "לא יאומן כי יסופר". זה שמו של המדור החדש שיביא לכם כל חודש סיפור קצר מדהים, מסתורי ומרתק. והחודש...

WIZ־ים יקרים,

מתי כבר יגיע פורים? אתם כבר בטח מתים להתחפש לדמויות ממשחקי מחשב (וגם מ־ D&D!) ולשלוח לנו צילומים. אנחנו מתחייבים לפרסם את שלוש התחפושות המוצלחות ביותר... אבל יש לכם עוד חודש לחכות. מה תעשו עד אז?

החודש תוכלו לקרוא ביקורות רבות ושונות ב־WIZ. אם יש לכם SEGA, כדאי שתעיפו מבט בעמוד החדשות. אם אתם חובבי D&D, שימו לב במיוחד למדור התחמונים... היה עלינו לכשף שליט־מבוך ממיודעינו כדי לקבל תחמונים למדור. מפעילי ה־XT ישמחו לשמוע שעוד אפשר להשיג משחקים עבורם, אפילו כיום. משחקי המחשב המוצלחים ביותר נועדו, כמובן, למחשבים מתקדמים יותר – אז כדאי שתתחילו לחסוך (נשאר משהו מדמי החנוכה? לא? איך תקנו משחקים חדשים?).

בגליון 11 חידשנו מספר חידושים. שימו לב: משחקי המחשב מוערכים (על ידי צוות העריכה מקצועי) ומקבלים ציונים לא באחוזים אלא בחיפושיות! ולהלן פירוש הציונים:

●●●●● – רוצו לקנות! אף WIZ לא יוכל לחיות בלעדיו!

●●●● – כדאי לקנות, משחק טוב מאוד.

●●● – אפשר לקנות ואפשר לחיות בלעדיו.

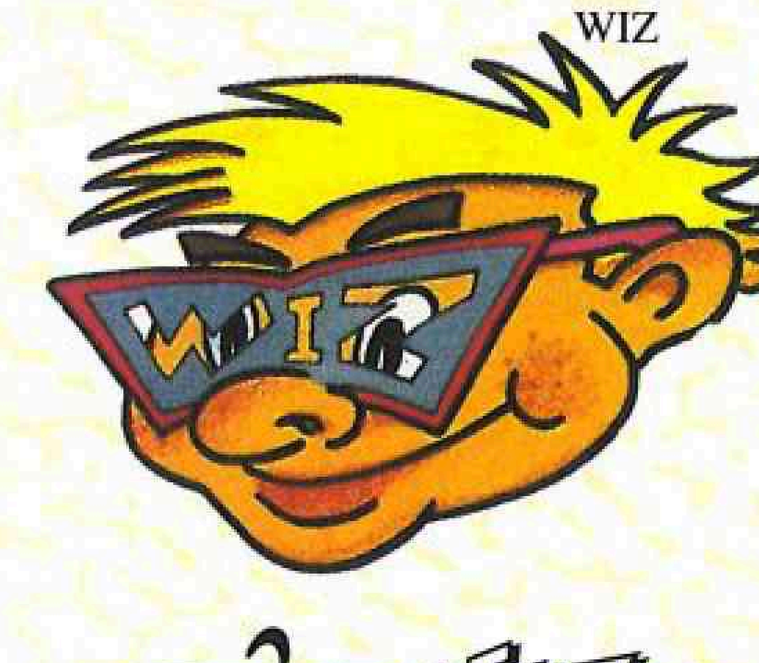
●● – לא כל כך אהבנו.

● – משחק רע.

אבל אנחנו מקווים שלא תמצאו אצלנו משחקים רעים....

קריאה מהנה ולהתראות בפורים!

WIZ



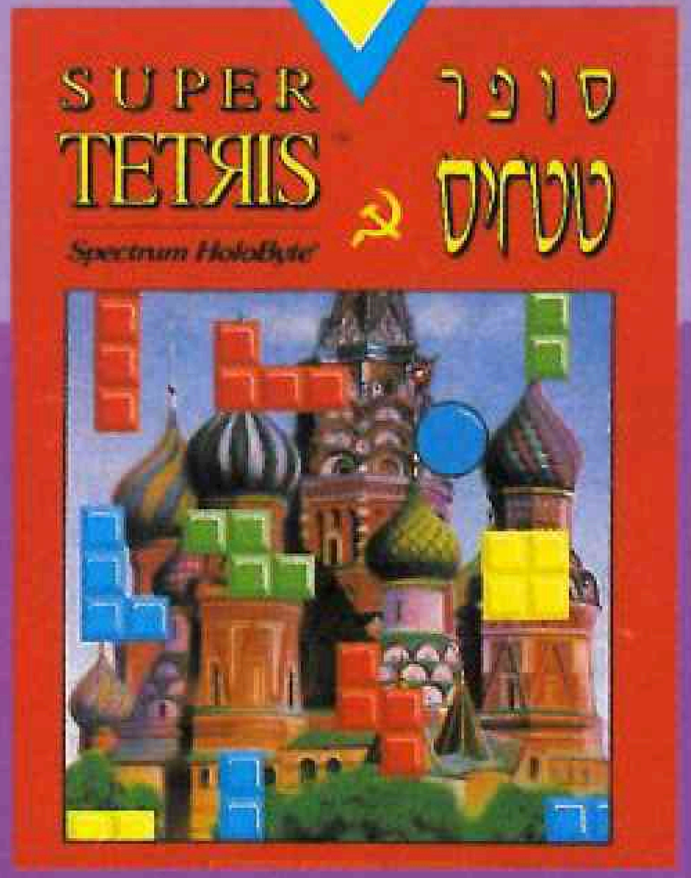
מנהל: דוד רביב * עורכת: דינה בן־קיקי * ניהול הפקה ומודעות: לילי צראף * עיצוב גראפי: סולו קמינר * סדר וגרפיקה ממוחשבת: מיקסם טכנולוגיות * לוחות: קולורגרף * דפוס: טופרינט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהלה: כנרת 13 בני ברק. מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 1409 בני־ברק * טל': 03–5794711

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון נכונים ליום הוצאתו בלבד. המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות.

מיראזי'
משחקי מחשב מציגים:

אתה קפטן ג'ימס קירק, מפקד ספינת החלל אנטרפרייז. עליך לגלות במסע בין כוכבים עולמות ויצורים חדשים.
מתוך סדרת הטלויזיה Star Trek ©
256 צבעים VGA
מוסיקה וגרפיקה משגעים.

אחד ממשחקי ההרפתקאות מבית SIERRA®
עולם של כשפים, דרקונים ומפלצות מתגלה לך.
נבחר באחד מהמשחקים הטובים שיצאו על ידי חברת SIERRA®



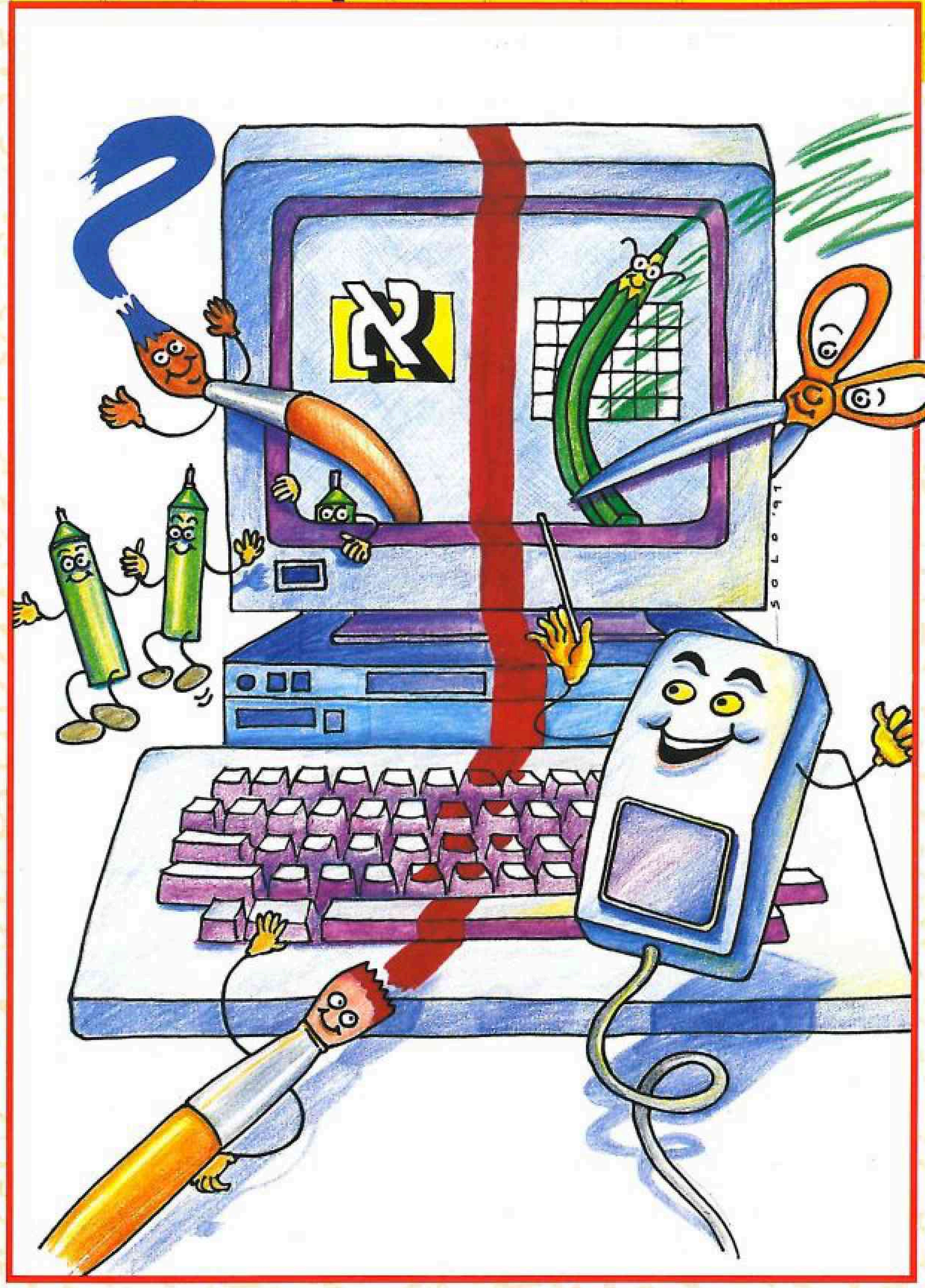
לא להאמין אבל חזרנו.....
והפעם עם עולם תלת-מימדי.
גרפיקה ומוזיקה יפיפיים
מהאנשים שהמציאו את TETRIS®

להשיג בחנויות המובחרות

שיווק והפצה
I.S.B Trade
טל: 03-657257

גראפיטי תל אביב 92

רק לא על הקירות



כמה פעמים רצית לצייר משהו שובב ולהוסיף מלה לבבית משלך בעברית – ולא הצלחת?

לא, לא חסרות תוכנות ציור. אבל כמעט לכולן קוראים Paint־משהו... נו? אז איך יודעים מה עושה כל תפריט ואיך מוסיפים אותיות בעברית? ניסיתם פעם לצייר את האות אלף? שלא לדבר על מודעה שמספרת על כלב שהלך לאיבוד או מברכת את החבר על יום ההולדת.

אבל מה עושים כשצריך בכל אופן להוציא דף מודפס – בעברית?

אפשר לשאול את תומר שלומי ואיל קפלן, שני בחורים חביבים מתל אביב. כשתומר ואיל נתקלו בבעיה הם לא היססו כלל וכלל. הם גם לא התעצלו, אלא ישבו וכתבו את גראפיטי, תוכנת ציור ועימוד למחשבי PC שיצאה לאור בעזרת חברת באג.

מה אפשר לעשות בעזרת גראפיטי? אי אפשר לצייר על הקירות. זה לא. אבל אפשר לצייר בעזרת עיפרון או מיכל ריסוס, לסמן קצוות של מצולע (פוליגון) ולצייר או למלא אותו. אפשר לכתוב באנגלית (כמו בכל תוכנה) אך גם בעברית – וזה חידוש!

אפשר ליצור עלון או מודעה, להכין שיעורים במתמטיקה (אם צריך לשרטט גרפים...) ולהפתיע את העולם ביצירת אמנות מחשב מקורית. אפשר לצייר קריקטורות... רק אל תתנו לקורבן לראות אותן.

מי בכלל צריך תוכנות ציור?

כנראה שיש הרבה אנשים שרוצים תוכנות, כי כבר נמכרו בעולם תשעה מיליון עותקים של Paintbrush, תוכנת ציור אמריקאית. יש גם תוכנות מקצועניות יותר, כמו PC Paint עבור ה־PC וגם MacPaint, שרצה על המקינטוש. מיום שיצאו לאור תוכנות אלה הן זכו להצלחה עצומה.

אחת הסיבות להצלחה היא שהמחשב עושה לנו חיים קלים מאוד בציור. אם אתה רוצה להזיז קו – תוכל להצביע וללחוץ בשיטת Point & Click הידועה. אם אתה רוצה לעבוד בצבע אחר, אינך חייב לשטוף מברשות ולערבב צבעים... רק החלט – והמחשב יבצע. ואם זה לא הצליח? אפשר למחוק.

אז זהו – לכל מי שיש PC או תואם עם 640K ותצוגת VGA יכול עכשיו אפשר לרסס במיכל אוויר סביב מלים בעברית ולהדפיס בבית ציורים.

איך נולדה גראפיטי

כשיוצאת תוכנה חדשה, מקובל לשלוח מידע עליה לכל העיתונים החשובים במדינה. כך קרה שהגיע למערכת WIZ דף מידע בנושא תוכנת הציור "גראפיטי", שהכיל את השורה הבאה:

"תוכנת גראפיטי נכתבה על ידי שני בחורים בני ארבע־עשרה וחצי – תומר שלומי ואיל קפלן."

חברות תוכנה שולחות דפי מידע לעיתונים כדי לעורר עניין – ובמקרה הזה הן גם הצליחו – ועוד איך. "מה?" התלהבו כאן במערכת. "נערים כותבים תוכנה שנמכרת? את זה נצטרך לבדוק..."

אז הרמנו טלפון לחברת התוכנה וביקשנו בנימוס את מספרי הטלפון של תומר ושל איל. קיבלנו את מבוקשנו ומצאנו את תומר בעיצומו של משחק (מונטי פייטון), אחרי יום בבית הספר (להנדסאים) ובדיוק לפני שישב לעבוד על הפרוייקט הבא.

"מה אתה עושה חוץ מכתיבת תוכנות ומשחקי מחשב?" שאלנו.

מערכת WIZ מכריזה על תחרות ציורי גראפיטי! שלחו את הציור המוצלח ביותר שהפקתם בעזרת גראפיטי של BUG, ציינו מאחור שם, כתובת ושם החנות בה רכשתם את גראפיטי ושלחו לתא דואר 1409, בני ברק. הציורים המוצלחים ביותר יופיעו ב־WIZ!

"זה הכל," אמר תומר – ומסתבר שכדאי לו לנהוג כך. לפני כשנה כתב תוכנית בשפת GW–BASIC, בתור עבודת סוף שנה בבית ספר "עמל – ליידי דייויס". העבודה היתה מוצלחת כל כך – וכהנה כל כך – שתומר הציע לאיל (חבר טוב וגם שכן) להצטרף ולשכלל את התוכנה. הם עבדו בקיץ, גם בבקרים וגם בלילות, ניזונים בעיקר מכעכים ומקלות גריסיני.

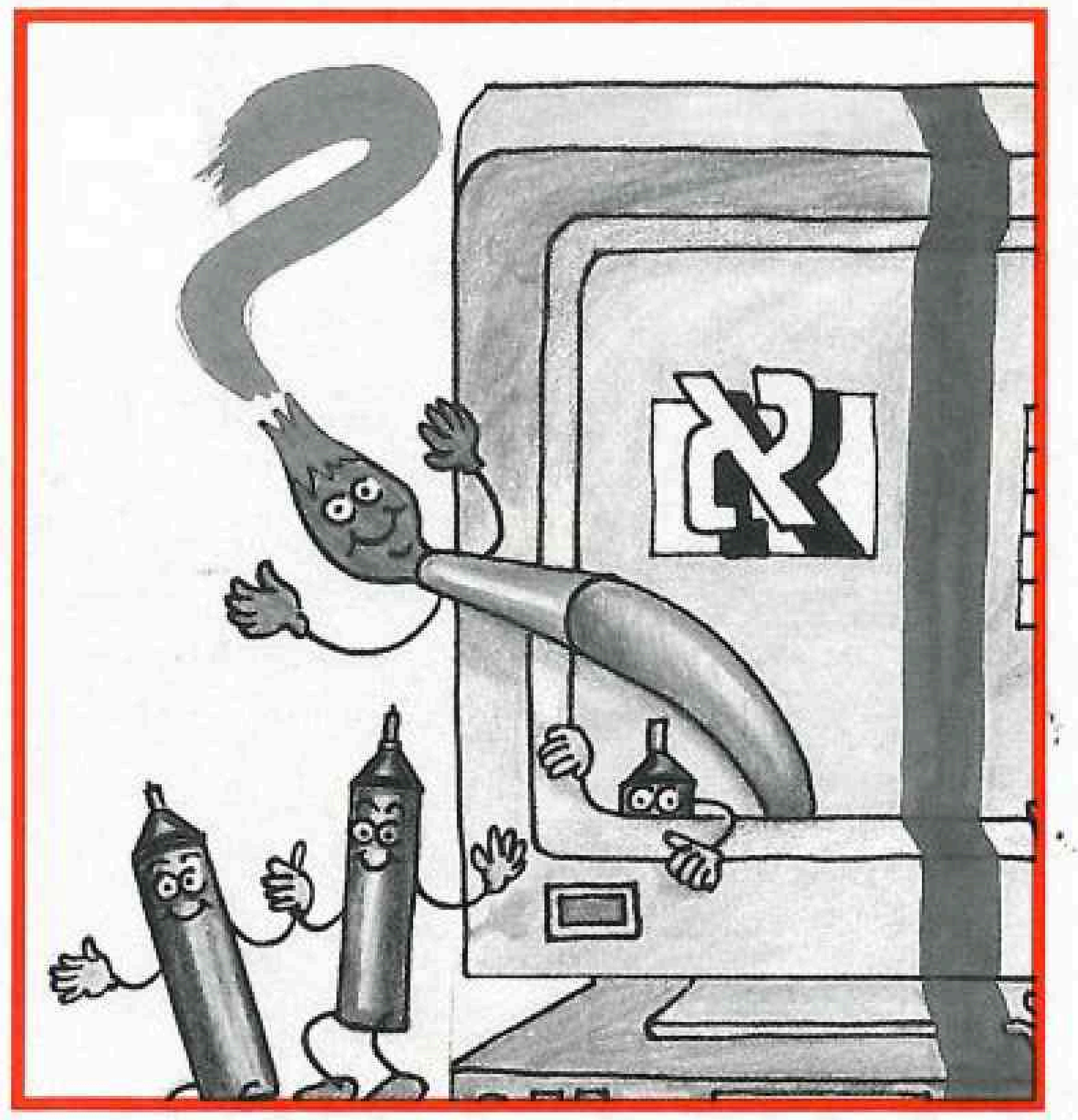
ראשית חוכמה היה עליהם ללמוד שפת תכנות שלא הכירו – טורבו פסקל. הם עשו זאת בעזרת ספרים מתורגמים שמצאו בחנויות הספרים. הם שקדו, כפי שאמרנו כבר, ימים כלילות ונהנו במיוחד לגלות כיצד ניתן להפעיל את כפתורי העכבר ולשלוט בצבעים שעל הצג. "התוכנה יודעת לפעול בעזרת 16 צבעים – אך אינך חייב להיצמד לצבעים מוגדרים מראש. גראפיטי מאפשרת לך להרכיב גם לוח צבעים משלך".

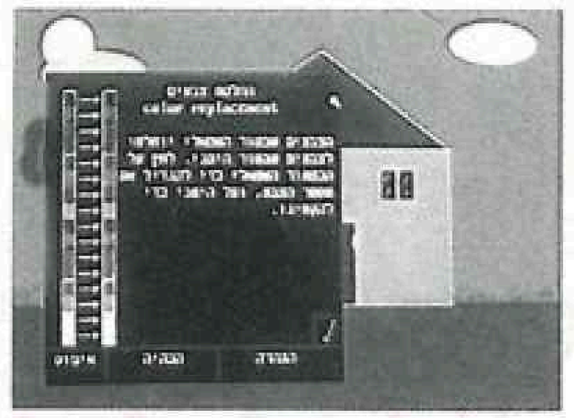
"אבל איך מוצאים את האומץ לפנות לחברת מחשבים?" שאל ה־WIZ התורן.

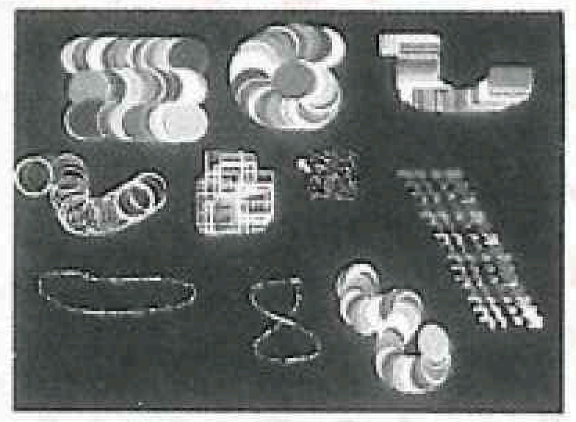
"פשוט פנינו. שאלנו עם מי צריך לדבר והפנו אותנו למקום המתאים (דיברנו עם באג כי הכרנו את רשת החנויות שלהם). הרעיון תפס והם המשיכו מאותו מקום."

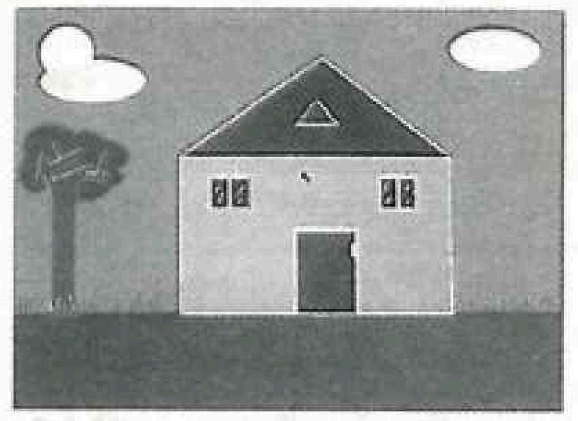
איל ותומר נאלצו לעבוד עוד על התוכנה, לפני שניתן היה לארוז אותה בחבילות יפות ולשלוח אותה לחנויות. היה עליהם לכתוב מדריך הפעלה, ליצור דוגמאות משכנעות ולוודא שגראפיטי לא כוללת אף שגיאה או טעות. הם גם למדו את תקן PCX, שמאפשר שמירת קבצים בצורה המוכרת לכל המחשבים והתוכנות. "היה קשה?" שאל WIZ. "לא, לא יותר מדי קשה" ענו הבחורים בחיוך.

ועכשיו מה? האם נאות אפקה (שם גרים תומר ואיל) יניבו עוד תוכנות מרתקות? "כן," מודה תומר. צוות התכנות שוקד









בימים אלה על תכנון משחק. "משחק פעולה? הרפתקה? אסטרטגיה?" שאלנו.

"עוד לא החלטנו" אמרו המתכנתים, בחיוך. איל יחגוג במרץ את יום הולדתו החמש־ עשרה ואם לא יכתבו את התוכנית החדשה עד אז – הרי ישלימו אותה בוודאי לפני יום הולדתו של תומר, באוקטובר. אולי אחרי תוכנה נוספת יוכלו לחזור איל למשחק הכדורגל ותומר לנבחרת הפינג־פונג. ואולי יכתבו עוד. הרי העתיד עוד לפניהם...

בהצלחה!

מערכת WIZ רוצה לדעת על תוכנות שכתבתם. נשמח לקשר בין מתכנתים צעירים וחברות תוכנה. אנו מתחייבים להעביר את התוכנה אל חברות המעוניינות בנושא. שלחו את התוכנה למערכת WIZ, ת.ד.1409, בני ברק.

A-10 מחסל הטנקים

איש אחד חכם (בנג'מין פרנקלין שמו) אמר שההבדל בין משחקי ילדים למשחקי מבוגרים הוא רק המחיר. והמחירים יורדים. WIZ יצא לטיסה, בתפלצת אמיתית. לאחר הנחיתה רצנו למקלדת כדי לספר לכם על משחק מרשים מאוד, שמחירו ירד והגיע למחוזות ההגיון.

אבל קודם כל – המטוס. ה־A-10 הוא לא מטוס אלא מפלצת, שנועדה להנמיך טוס ולהרבות נזק. הוא נושא חומר נפץ מספיק כדי להפוך כל טנק לריקוע פלדה. הוא מסוגל לספוג ירויות ונזק ואפילו טילים שיורידו ממנו את אחד ממנועיו וחצי כנף – ועדיין הוא ימשיך לעוף! זהו בהחלט כלי טיס שנועד למקצוענים ונשלח למשימות הקשות והמסוכנות ביותר.

ה־A-10 לא יאפשר לך לטוס גבוה יותר ומהר יותר מכולם. לא הייתי רוצה להיות בו בקרב אווירי – אין שום סיבה להביא על עצמי מוות מוקדם. מצד שני, מלחמת המפרץ הוכיחה לראשונה שבניית תותח מעופף היתה רעיון מוצלח בהחלט. תא הטייס מוקף לוחות טיטאניום בעובי 1-4 ס"מ ומצליח לעמוד כמעט בכל מטחי הנ"מ המוכרים. הטיטאניום מכסה גם את חלקו האחורי של תא הטייס, כך שהוא יכול לספוג גם מטחי אויב מאחור (וגם להתמודד עם הציפורים המתנגשות במהירות אל תוכו – אפילו יונים טסות מהר יותר!).

מטוס זה מכונה באנגלית Warthog – חזיר יבלות. הכינוי הודבק לו עקב צורתו החיצונית הנאה והחיננית והודות לקלות התנועה שלו ולאופיו המתוק. למעשה עלו בארה"ב הצעות רבות לחיסול קו ייצור זה ובמקום, לעבור למטוסים "נחמדים" יותר.

כשאתה בוחר לטוס ב־A-10 אתה בוחר להפציץ מטרות על גבי הקרקע. מה תפציץ? ובכן, עומדות לרשותך עשרים ואחת משימות הפצצה, בשלוש דרגות קושי. שתי הדרגות הנמוכות יותר משמשות להכרת המטוס, בעוד הדרגה הגבוהה משחזרת משימות אמיתיות, כפי שהתרחשו במלחמת המפרץ.

ווווווום. אתה טס לך מעל עיראק, מגלה את הגשר שמפריע לכוחותינו – ומפציץ. קליק – החלף זווית מצלמה. ראה את הכל במבט מבחוץ. וווווום! אתה סופג קצת נזק אבל זה לא מזיז לך במיוחד. קליק – עבור לנקודת מבטו של הקרבן. ווווום! מוריד מתקן חימוש. ווווום! קליק – ראה את העולם מבחוץ. אתה מנסה לחזור הביתה. קליק – חזור לתצוגת תא הטייס....

ה־A-10 הוא מטוס שקל ללמוד אבל קשה להכיר. כדי להגיע לביצועים רציניים יהיה עליך לעבוד קשה. המשחק מאפשר לך ללמוד ולהשתפר. לאחר שתלמד לשלוט במטוס בצורה טובה למדי, תוכל להתחיל ב"מסע הפצצות". מסע כזה מאפשר לך לצבור ניסיון ולזכות בהכרה על ביצועיך. תוכל לבחור שם, לפתוח תיק בחיל האוויר האמריקאי ולהתחיל בקריירה כטייס A-10.

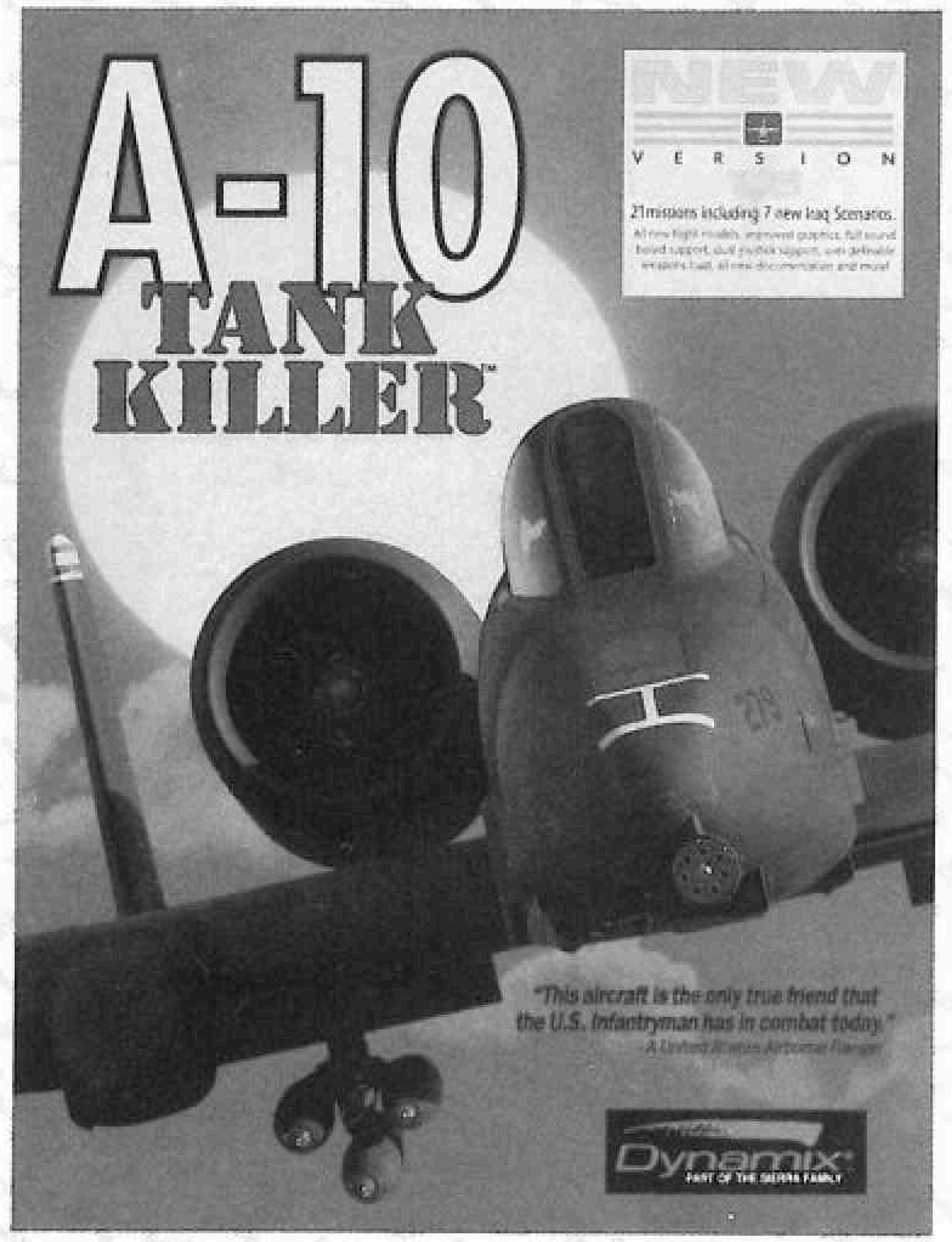
לפני שתקשור גורלך בגורל ה־A-10, מומלץ שתכיר היטב את השטח. חברת דינמיקס מאפשרת לך להתכונן היטב למשימה. תוכל לראות מיהם כוחות האויב, כיצד נראים כלי המלחמה של האויב – וגם שלך. כדאי שתבוא מוכן למלחמה....

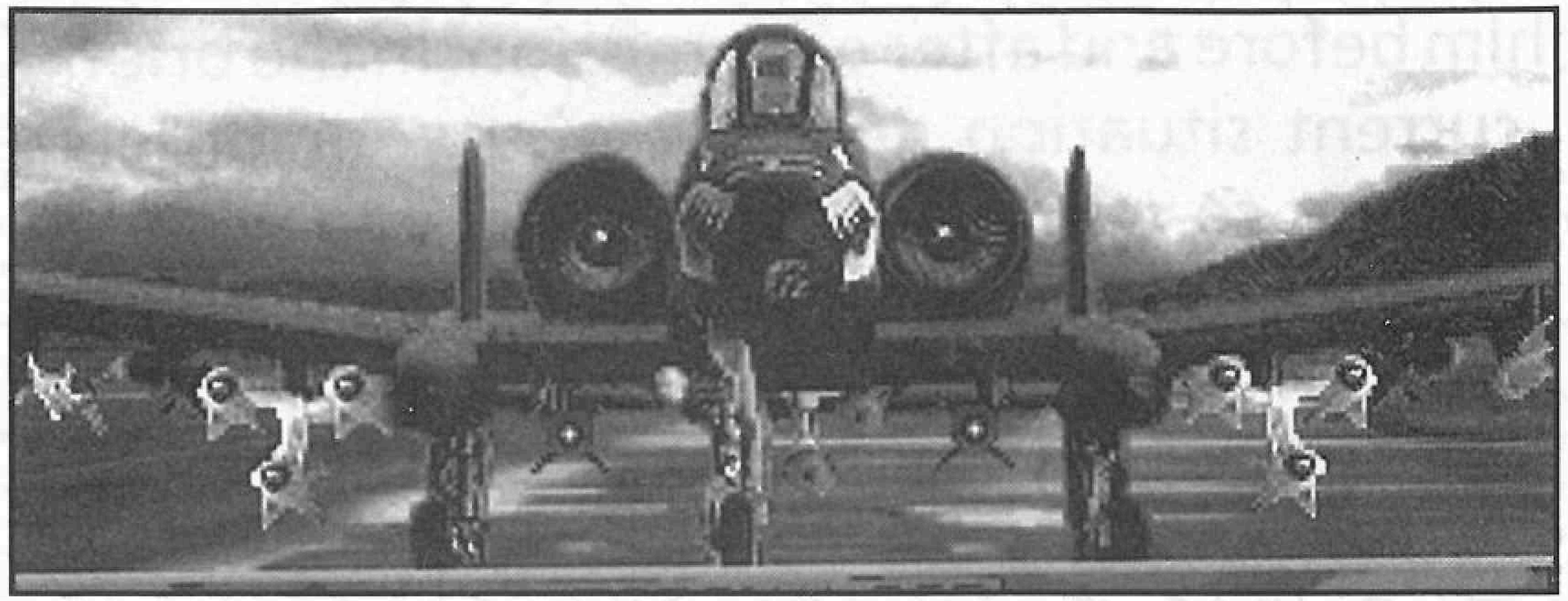
עבודה רבה הושקעה בסימולטור הזה. עשרים ושש איש עבדו בצוות שכתב אותו, כפי שניתן לראות מתוך צילום שבסוף מדריך ההפעלה. עשרים ושישה איש – והרבה מחשבה והיגיון. הגרפיקה מהממת ממש – במיוחד בעת הצגת זוויות המצלמה המיוחדת (ממש מעניין לראות את כל המשחק מנקודת מבטו של הקרבן, למשל). תא הטייס אכן זהה לתא האמיתי (מידע זה הוצא בעינויים מטייס אמריקאי שמסיבות מודיעיניות אסר על WIZ לגלות את שמו) והמטרות (הידועות בדרך כלל בשמות "מזרח אירופה" ו"עיראק") תוארו בנאמנות.

ה־A-10 עבר את טבילת האש הראשונה שלו במלחמת המפרץ – ורעיונות הגניזה נגנזו. בשבעה באוגוסט 1990 שלח נשיא ארה"ב את מטוסי הקרב לערב הסעודית והודיע לעולם ולאומה שהוא "שרטט קו בחול המדברי". הוא הודיע לעיראקים שאם הם לא יחזרו מכוויית הביתה – הוא יחזיר אותם לשם.

וכך היה. בשישה־עשר לינואר 1991 המריאו מטוסי ה־A-10 באפילה כדי להשתתף בקרב בפעם הראשונה. הוטל עליהם תפקיד לו הותאמו מלכתחילה – השמדת כל כלי המלחמה העיראקים. פעם אחר פעם הגיחו מטוסי ה־A-10 וטחנו עד דק את הפלדה העיראקית. כלי רכב – טנקים – שיירות – גשרים – ה־A-10 הגיע אליהם והותיר אותם בהריסות.

"אתה מקיא את נשמתך ורועד מפחד לפני המשימה," אמר קולונל דייב סוייר. "אבל אין זמן לכך כשאתה בתא הטייס. עליך להוציא כל מחשבה אחרת מראשך ולהתרכז בפגיעה במטרה. בדרך חזרה תוכל להרשות לעצמך לרעוד..."





המנגינה המלווה את A-10 היא החלק החלש ביותר במשחק. המנגינה קצרה וחוזרת על עצמה שוב – ושוב – ושוב – עד שאתה מצליח לאתר את מנגנון הכיבוי (בחר Preferences מתוך התפריט הראשי והשתק את הדבר הנורא). לאחר שכיבית אותה תוכל להפיק את ההנאה המלאה מהנעת המפלצת.

נבחרת WIZ שקדה ללמוד את נבכי המשחק והמטוס ומביאה לכם מידע רב, כולל טיפים וציונים!

מידע טכני:

שם המשחק: A-10 Tank Killer

מחיר: בינוני+

יצרנית: Dynamix

מה יש בחבילה: המקצוענות שהושקעה במשחק מחסל הטנקים A-10 מתבטאת כבר בעת פתיחת הקופסא. תמצא בתוכה תקליטוני 5.25" (1.2 MB) – וגם תקליטוני שלושה וחצי אינץ (720K) – כך שהמשחק יפעל עם הכונן שלכם בכל צורה. כמו כן תמצא ספר הדרכה מלא ומפורט וספרות פרסומית עניפה (זו קופסא שעושה חשק לעוד!).

מתאים למחשב: PC AT ותואמיו – 286 ומעלה.

זיכרון: 640K

תופס כמעט 3 מגה על הכונן הקשיח (כונן קשיח מומלץ)

גרפיקה: VGA/EGA

מערכות קול: AdLib – SoundBlaster – PS/1

משימת הצלה

בעשרים ושמונה בינואר 1991 התקבלה קריאה לעזרה. טייס F-14 נחת נחיתת אונס בלב עיראק. אז למי אפשר לקרוא? שני מטוסי A-10 חגו מעליו והליקופטר עבר ביניהם וירד לאסוף את הטייס.

הכל פעל כשורה עד לרגע בו הופיעה משאית צבאית של עיראק ודהרה היישר אל הטייס האמריקאי.

זו היתה הזדמנות טובה לתת ל־A-10 להוכיח את עצמו. לאחר הפצצת המשאית במטח 30 מ"מ אפשר היה לאסוף את מה שנשאר ממנה בכפית. הטייס נאסף אל ההליקופטר ושלושת כלי הטיסה חזרו לבסיס.

שליטה: עכבר, מקלדת, ג'ויסטיק (מומלץ!)

התקנה: תוכנית התקנה Smart-Start שמציבה את המשחק במדריך a\DYNAMIXa\A10.

הוראות: מפורטות וברורות (באנגלית), כולל טיפול בבעיות נפוצות ותיאור הסטורי מקיף על המטוס.

מה הכי טוב?

חברת Dynamix הקפידה על כל פרט ופרט. העולם מחוץ למטוס דומה להפליא לעולם שמחוץ למחשב. משימות הקרב משלבות פרטים אקראיים מהעולם האמיתי, כך שכל משימה משתנה בהתאם למועד הפעלתה. האפשרות ליצור "קריירה" ולהריץ "מסע מלחמה" היא נפלאה ומאפשרת לך להגיע למיומנות גבוהה במיוחד.

מה הכי גרוע?

המשחק הזה ממכר! נאלצנו לקרוא לד"ר WIZ כדי שינתק את הנבחרת שלנו מהמחשב...

אין להגן על התקליטונים מפני כתיבה, משום שהם משמשים לכתיבת מידע על ידי המשחק. עובדה זו חושפת את התקליטונים לוירוסים. זהירות! עוד פרט מעצבן הוא המוסיקה – מזל שאפשר לכבות אותה.

טיפים: שים לב להודעות! ניתן להציג את ההודעה הקודמת באמצעות לחיצה על D.

ציונים:

גרפיקה:

קול:

כיף:

שווה את המחיר? ועוד איך!

ובכלל? (כאן היה מאבק בין חברי הנבחרת. הם הלכו בהורדות והגיעו לבסוף לציון מוסכם)

כלומר – אם המשחק לא נמצא אצלכם תצליחו לשרוד עד סוף השבוע – אבל לא יותר!

Red Baron

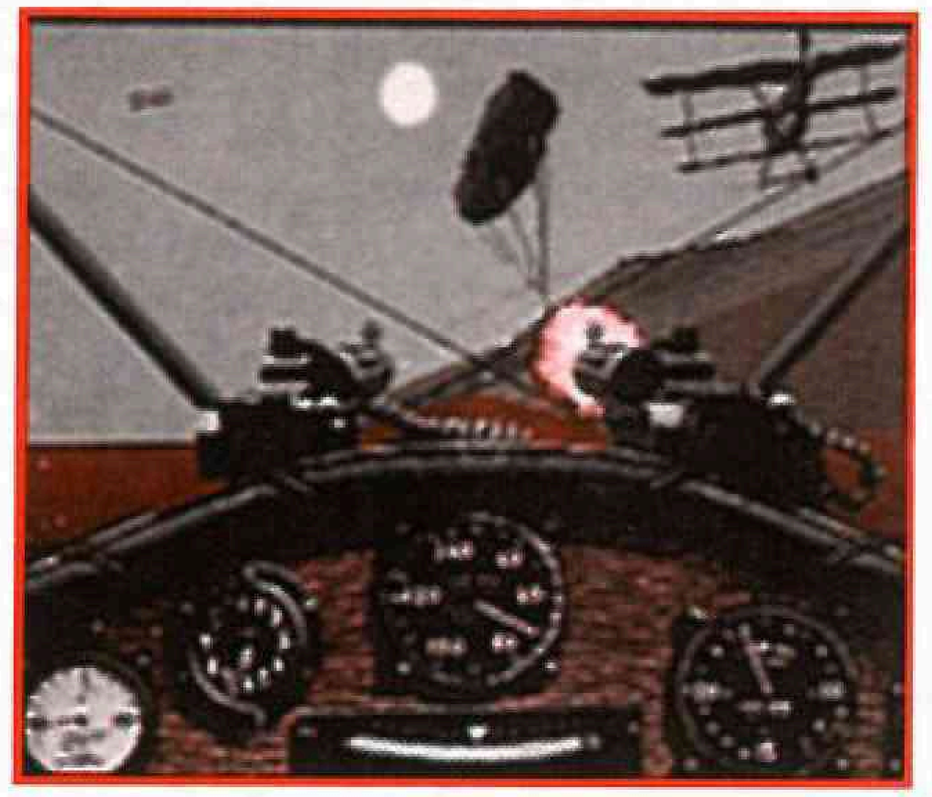
שובו של הברון האדום

לא היו להם מכ"מים. לא היו להם תחזיות מזג אוויר סבירות. המטוסים שהם הטיסו היו עשויים בד ומחוזקים בעיקר בתפילות ובתקוות – אבל הם טסו בכל אופן. "הם" - טייסי הקרב של מלחמת העולם הראשונה, אלה שהמציאו את טיסת הקרב.

מלחמת העולם פרצה בשנת 1914, פחות מעשרים שנה לאחר המצאת המטוס הראשון. אמנם היו לפני כן ספינות אוויר (צפלינים) וכדורים פורחים, אך המטוסים שינו למעשה את פני המלחמה, לפחות באותה מידה שעשו זאת הטנק ומכונת הירייה.

מטוס בן אותם הימים הכיל טייס, לפעמים גם נווט – ומטילן (זורק פגזים). לפעמים היו בו גם מפות ומצפנים. לעיתים – אפילו שעונים מתקדמים יותר. מה עוד? זהו זה. היה על אותם יצורים נועזים לצאת אל מדינת האויב ולזרוק פצצות על אדמתו - ואז לשוב הביתה. ייתכן שמשימה זו היתה מפחידה יותר אילו הומצא באותם השנים רעיון הנ"מ (מכונות מוות הפועלות נגד מטוסים) – אבל לא היה למותקפים מהאוויר דבר מלבד מכונות יריה המכוונות אל על.

נשמע מפחיד?



בתנאים ששררו באותם הימים נחשב אדם שהפיל חמישה (אצל האנגלים או הצרפתים) או עשרה (אצל הגרמנים) מטוסים כ"אס". הוא זכה ליחס כבוד מיוחד וכמובן גם לקידום מהיר. הוא היה נשלח גם למשימות רבות נוספות. בדרך זו הצליחו שני הצדדים לגרום לכך שהמוכשרים שבבניהם רצו מאוד להפוך לאסים ולגבור על יריבים בקרבות אוויר של אחד על אחד.

קרבות אוויר אלה (שכונו באנגלית "Dogfights" או "קטטות בין כלבים") הפכו למעין שעשוע אישי אך קטלני. טייס מול טייס, קרובים עד כדי נשיקה אחד מהשני - יורים זה במנועו של זה, יריב ביריבו. הטייסים שהצליחו במיוחד בקרבות כאלה אהבו את תחושת הסכנה. הם החלו להכיר זה את זה ואף להזדהות בדרכים שונות.

חיל האוויר הגרמני לא התעקש על הקניית מראה אחיד למטוסיו. כך קרה שחלק ניכר מהאסים צבעו את כלי עבודתם בצבעים זוהרים. אם ראית מטוס פוקר תלת־כנפי צבוע בצבע אדום דם, הרי שהברון האדום הטיס אותו. מטוס פוקר חד כנפי בצבע ירוק בוהק היה של מקס

מי היה הברון האדום?

בראשית ימי התעופה לא היו רבים שידעו כיצד להשיט באוויר את מכונותיהם. זה התחיל כתחביב לעשירים – תחביב שכבש במיוחד על בני משפחת ריכטהאופן. רבים מבני המשפחה היו מיומנים בענפי ספורט שונים. אבל היה אחד – מנפרד פון ריכטאופן, בן למשפחת אצילים פרוסית – שהשאיר את כולם בצל. לפני מלחמת העולם מצא מנפרד פון ריכטהאופן את מקומו בענף הרכיבה אך כאשר התחילה המלחמה הוא גילה פתאום לאיזו מטרה נועד.

היה זה לאחר המשימה ה־16 שהוא ביצע בהצלחה – המטוס ה־16 שהפיל – ואז פון ריכטאופן צבע מטוסו בצבע אדום־דם. איש אינו יודע אם עשה זאת כדי להתגרות באויב או כדי לזהות עצמו בפני חבריו לטייסת, אך לא עבר זמן רב לפני שהעולם כולו למד לזהות את "השד האדום", כפי שקראו לו הצרפתים.

הפלת 16 מטוסים לא היתה משימה קלה – אולם הברון האדום הרחיק הרבה מעבר להישג זה. ציוני דרך בקריירה שלו היו הפלת המטוס ה־16 – הברון האדום קיבל את האות הצבאי הגבוה ביותר של גרמניה; לאחר הפלת המטוס ה־52 – הוא הוזמן לבקר את הקייזר. הוא הפיל את המטוסים מספר 79 ו־80 בחודש אפריל 1918 וציין "זהו באמת מספר מספק". הוא לא הצליח להפיל עוד מטוסים.

ב־21 באפריל 1918 מצא הברון האדום את מותו. היה זה כאשר מטוסו (מכונה תלת־ כנפית מדגם פוקר) גלש לאיטו לקרקע. הכוח האוסטרלי שחזה בנפילה חש אל המטוס - שנחת ללא פגע – וניסה לגלות מה קרה לברון. ואמנם, שליטתו המיומנת במטוס לא נפגמה כהוא זה. הברון האדום לא נהרג בגלל טעות טכנית בהטסת הפוקר אלא מפגיעת כדור בודד בחזהו.

אימלמן, ממציא תפנית אימלמן הידועה. תמרוניו הפראיים החדירו חרדה רבה כל כך בלב כוחות החופש עד כי היו טייסים שהתעלפו למראה עלה ירוק או שמלה בגוון העצים. הרמן גרינג הטיס פוקר D-III בצבע שחור (כמה סמלי) ועבר לאחר מכן ל־ D-V שחור ואז ל־D-VII לבן וצח....

חילות האוויר הצרפתי והאנגלי לא איפשרו לטייסים לצבוע מטוסים (בדרך כלל), למורת רוחם הרבה. היה עליהם להסתפק בסימון אותיות הזיהוי על צד מטוסיהם. כמובן שהיה גם יתרון בהסתתרות מאחורי צבעים סטנדרטיים. הטייס הגרמני לא יכול היה לדעת אם טירון לפניו או אס שבאסים, כמו אלברט בל או לנו הוקר.

בימינו כבר אין שעשועים כאלה. כיום לא רואה טייס את עמיתו־אויבו מבעד לחלון הפתוח של מטוס הקרב. מטוסי הקרב בני ימינו חזקים יותר, בטוחים יותר ומוציאים את כל ה"כיף" מהטיסה. טייס מודרני יכול להרוס בהינף כפתור את העיר הבנויה תחתיו ולראות אם מישהו נצמד לזנבו במכ"ם, מבלי לסובב את הראש. אבל מה החוכמה להגיע להישגים בעזרת מכשירים? נוכל להסיר את הכובע לאותה עדת חולי רוח ואוויר שהביאה לנו את הטיסה – כפי שאנו מכירים אותה כיום.

מידע טכני:

שם המשחק: Red Baron

מחיר: בינוני+ – להשיג בחנויות המחשבים המובחרות

יצרנית: Dynamix

מה יש בחבילה: חמישה תקליטונים: שני תקליטוני "5.25 1.2MB, שלושה תקליטוני "3.5, 720K. דף הוראות התקנה/תקציר פקודות. חמש מפות בקנה מידה (קנ"מ) 1:760,320: דנקירק/סום, ורדון/פריס, לונדון. מפה אחת בקנ"מ 1:2,217,600 החזית המערבית. שאלוני הערכה של חברת סיירה. טופס החלפה לעדכון גירסה. ספרות פרסומית של סיירה. ספר הוראות רב דפים, תמונות ומידע (ראה הערות להלן).

מתאים למחשב: PC ותואמיו, עם 640K ומעלה, מהירות 10 MHz ומעלה

כונן: "5.25 (1.2MB) או "3.5 (720K)

זיכרון: 640K
תופס כ־1.5 מגה בכונן הקשיח (מומלץ)

גרפיקה: EGA/CGA/MCGA/VGA

מערכות קול: AdLib, SoundBlaster, Roland, PS/1

שליטה: עכבר (תואם מיקרוסופט), מקלדת, ג'ויסטיק (מומלץ!)

מטרת המשחק: הצטרף למלחמת העולם הראשונה כטייס. צא למשימה בודדת או לקריירה המתחילה בצאתך מקורס טיס ומסתיימת ביום מותך. היה טייס אנגלי, צרפתי או גרמני ועבור חוויות טיסה "כמו פעם".

הוראות: ספר ההוראות מכיל כמאתיים עמודי כרומו (חלקם בצבע) המתארים את המשחק בצורה מפורטת ביותר. קיים גם מידע אסטרטגי, רקע מקיף ביותר על אודות התעופה באותה התקופה וסיפורי צבע, תרתי משמע (צריך לקרוא כדי להבין).

התקנה: תוכנית התקנה Smart-Start שמציבה את המשחק במדריך לפי בחירתו. לא נורא – אפשר תמיד לשנות מצב זה.

מה הכי טוב?

זהו משחק איכותי שנותן לך להרגיש את הרוח החזקה בעת טיסה מהירה ואת רעידות המנוע כשאתה נפגע. הצוות שכתב את המשחק (26 איש!) השקיע בגדול. כל פרט היסטורי מדוייק, כל רכיב בתמונות אמיתי. תכונה חביבה מאפשרת לך לצפות במשימה לאחר השלמתה, כסרט ואפילו להתחיל מהאמצע. קל להתחיל במשחק, לוקח זמן להגיע למיומנות (ניתן לבנות קריירה של טייס) ולא יימאס ממנו במשך זמן רב.

מה הכי גרוע?

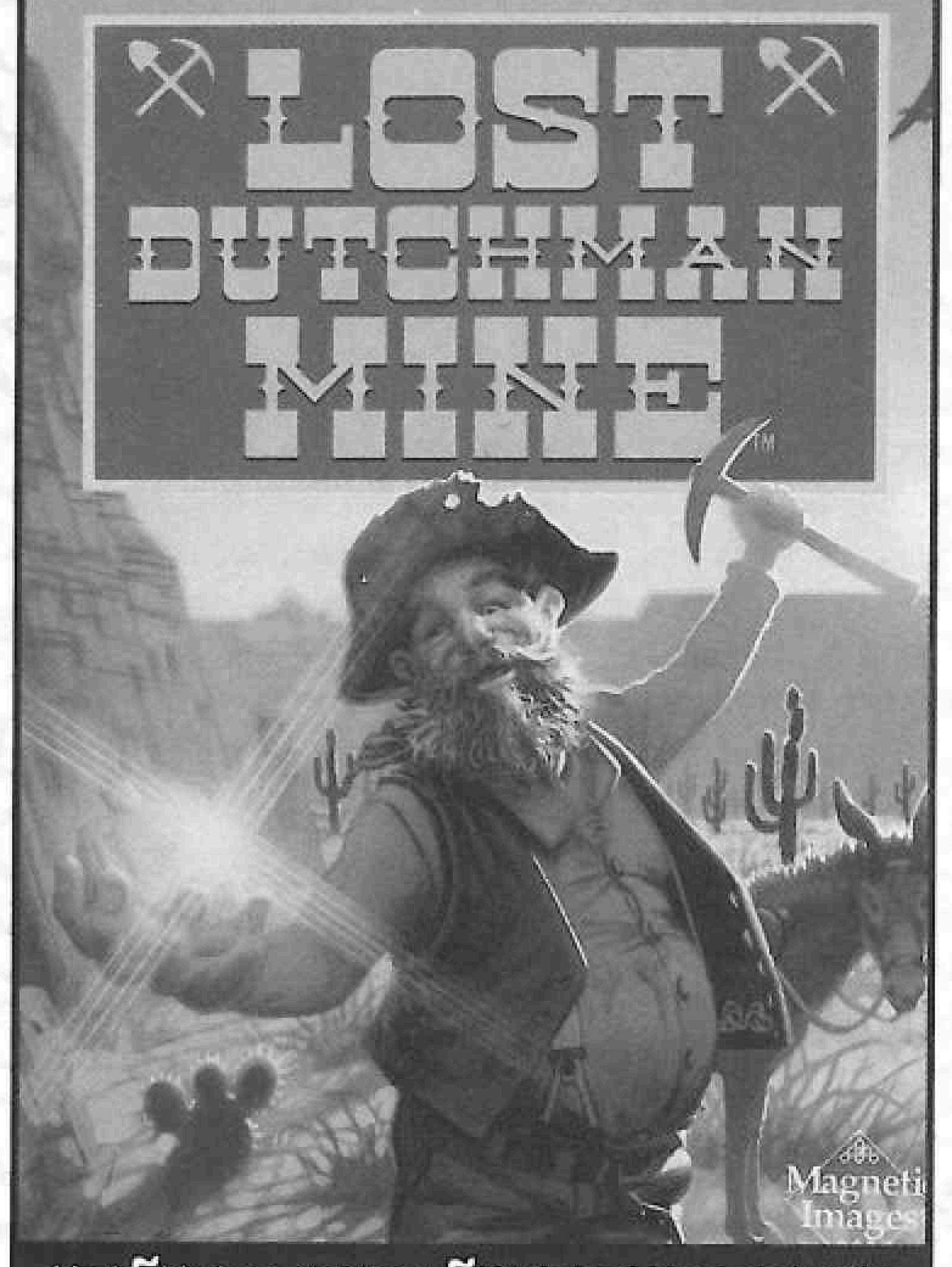
התמיכה במקלדת מגמגמת קצת – ג'ויסטיק מומלץ ביותר.

טיפים: כדאי להכיר את צבעי מטוסיהם של האסים הידועים ביותר – אתה עלול להיתקל בהם. היזהר מהברון האדום!

ציונים:

גרפיקה:	🍁🍁🍁🍁🍁
קול:	🍁🍁🍁🍁🍁
כיף:	🍁🍁🍁🍁🍁
שווה את המחיר? בלי שום ספק	
ובכלל?	🍁🍁🍁🍁🍁
אסור להחמיץ!	

קצת מכל דבר במערב הפרוע



המכרה האבוד של הכורה ההולנדי

חמודי! אם תסתכל על הצג תראה שאתה פשוט חמודי... אתה משחק את תפקידו של כורה שמגמן וורוד לחיים, המחפש את מזלו במדבריות אריזונה. למה דווקא שם?

ובכן, אי שם בלב הריה המדבריים של אריזונה שוכן מכרה זהב המכיל עורק זהב טהור ורב ערך. המכרה התגלה ונכרה לראשונה על ידי כורה ותיק, יעקב ולץ שמו. ולץ היגר לארה"ב בשנת 1880, בערך. הוא טען שהמכרה היה מלא כל כך בזהב שניתן לגשת אל הקירות עם סכין ולהוריד משכורת שנתית של מנהל בנק....

אבל הוא לא חי שנים רבות אחרי גילוי המכרה. בשנת 1891, בעשרים וחמישה באוקטובר, ולץ הלך לעולמו. הוא נשא עמו אל הקבר את סוד מיקום המכרה. "איפה שזה נמצא, אף כורה לא יחפש" הוא אמר לפני מותו.

המציאות הצדיקה את דבריו של ולץ. מאז ועד היום לא התגלה המכרה. מספר מפות דו:קא כן התגלו, אך הן לא הועילו לקודמיך. עליך לחפש את המכרה.

יופיו של המשחק מתבטא במציאותיות המקסימה שלו. סתם אדם לא יכול לצאת אל מדבריות אריזונה ולחפש מכרה. הריאליזם שבמשחק מכתיב את האמת: אדם אמיתי זקוק לאוכל, מים, אפילו לאנשים אחרים. משום כך מתחיל המשחק בעיר החביבה גולדפילד. תוכל לפגוש שם אנשים ששמעו על האוצר האבוד שבמכרה, להצטייד (רק אוויל יצא למדבר ללא קנקן מים ומעט מזון) ובכלל, להתרשם מהתקופה.

לאחר שהכורה החייכני מסיים את סידוריו בעיר (לא חסר מה לעשות שם... כדאי לקפוץ לבר, למשל, ללגום מלוא הגרון ויסקי ולנסות כוחך מול שחקן הפוקר) הוא יכול לצאת לדרך ולהתקדם אל מטרת המשחק: עליו לחפש את המכרה האבוד. ומכיוון שהמכרה האבוד אינו בעיר, הכורה (זה אתה) עומד בפני סכנות המדבר. למשל, אינדיאנים. ונחשים. ושודדים, שמחפשים את מי שהצליח למצוא את המכרה האגדי.

מזל שקהילת גולדפילד כוללת גם רופא. הוא יודע לרפא פצעים שנגרמים על ידי חיצים וגם כאלה שנגרמים על ידי כדורי אקדח. בארון הזכוכית של הרופא יש גם בקבוק של תרופה נגד הכשות נחש (אבל תוכל לקנות תרופה כזו במחיר הוגן בבית הממכר, שם תמצא גם מזון וציוד הכרחי אחר...).

אם תמצא מכרה, היכנס ובדוק אותו. אולי זהו המכרה האבוד?

בארה"ב מתקיימת הגרלה בין מגלי המכרה האבוד. הזוכה יקבל לידיו גוש זהב אמיתי, ממכרה זהב באריזונה. כאן בארץ לא נוכל להשתתף בהגרלה, אבל זה לא משנה. עצם המשחק במכרה האבוד של הכורה ההולנדי מהנה הרבה יותר מכל גוש זהב. זהו אחד המשחקים המקסימים ביותר שנראה אי פעם על מסכינו.

מידע טכני:

שם המשחק: Lost Dutchman Mine

מחיר: 44 ש"ח – להשיג בחנויות המחשבים המובחרות

יצרנית: Magnetic Images

מה יש בחבילה: שני תקליטונים ("5.25), חוברת הוראות (המשמשת מפתח להגנה), דף הוראות התקנה, תעודת אחריות, תעודת השתתפות בהגרלה (רק לארה"ב), טופס הזמנת תקליטוני "3.5, טופס הזמנת פוסטר.

מתאים למחשב: PC ותואמיו, עם 640K ומעלה

כונן: "5.25 (360)

זיכרון: 640K

תופס 602K על הכונן הקשיח (פועל גם בעזרת תקליטונים).

גרפיקה: VGA/EGA/CGA

מערכות קול: AdLib

שליטה: עכבר (תואם מיקרוסופט), מקלדת, ג'ויסטיק (מומלץ!)

התקנה: ידנית (יש להכיר את הפקודות MKDIR ו־COPY).

הערכה:

זהו משחק מקסים המציב אותך בעיר כורים טיפוסית ומדמה בהצלחה ניסיון לאיתור מכרה. חודש־חודשיים של הנאה, עד לפיתרון.

הוראות: קצרות וקולעות, כולל טיפים אחדים. אנגלית.

מה הכי טוב?

אתה מקבל משחק מעולה במחיר מצחיק. WIZ־ים היו נהנים ממשחק זה גם אילו היה נמכר במחיר כפול. זהו משחק סוחף – אפילו הנבחרת המנוסה של WIZ התעצבנה כאשר כספה נגנב מתוך הבנק.

מה הכי גרוע?

זהו משחק מהסוג שנגמר... לאחר שתמצא את המכרה אין כל טעם במשחק. הוא יספק שעשוע רק למשך מספר חודשים.

טיפים: המר! חלק ממפת האוצר נמצאת אצל המהמר שבבר. הוא ייתן לך אותה כאשר ייתרוקן מכספו... תצטרך לשם כך סבלנות, אסטרטגיה מוצלחת וגם טיפ־טיפת מזל.

צ י ו נ י ם :

גרפיקה:	🍎🍎🍎🍎
קול:	🍎🍎🍎🍎
כיף:	🍎🍎🍎🍎
שווה את המחיר? שווה אפילו כפליים.	
ובכלל?	🍎🍎🍎🍎
חבל להחמיץ!	

יבם ותואמין

Sinbad & The Throne of the Falcon
סינבד וכס המלכות של ממלכת הנץ

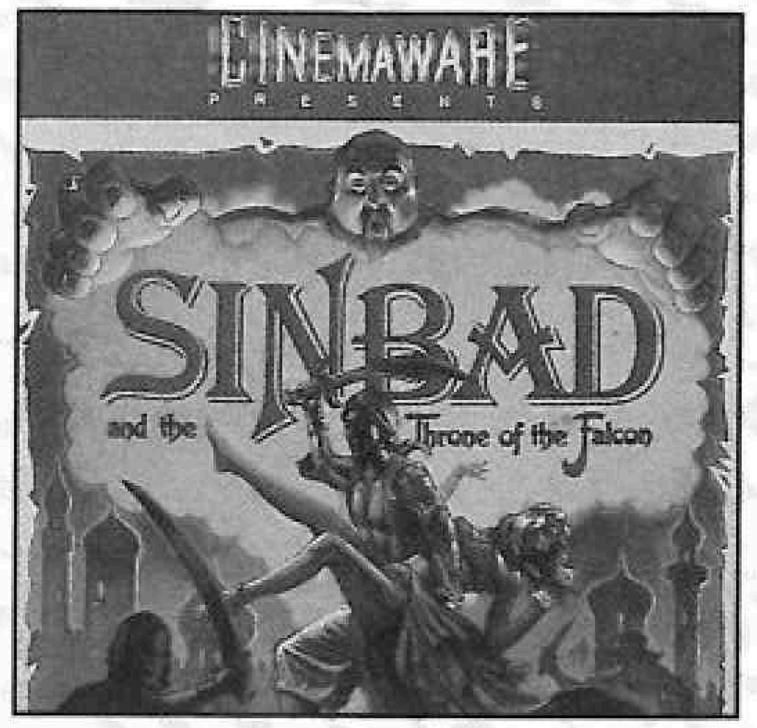
את סינבד אנחנו מכירים? לא? אל תספרו לי מעשיות אלף לילה ולילה. סינבד נשאב משם. מה? באמת לא מכירים? אז ככה...

מה שקרה היה שחליף רשע (חליף הוא התואר של מלך פרס) עשה לעצמו מנהג: הוא היה מחפש בחורה צעירה ויפה ביום ראשון, מתחתן אתה ביום שני ומוציא אותה להורג ביום שלישי. כך היה לו זמן לעסקי מדינה ביום רביעי, ציד ועסקים ביום חמישי ומנוחה בשישי־שבת. נחמד, לא?

אבל אחת מהבחורות החביבות של החליף, שחזארד, החליטה שהיא לא רוצה למות ביום שלישי. היא סיפרה לו סיפור בהמשכים לפני השינה וקטעה את הסיפור בדיוק בקטע הכי מעניין, כשהנסיך השחור נשא חרבו מעל סינבד. "ומה קרה אז?" שאל החליף.

במשחק Sinbad & The Throne of the Falcon תוכלו להחליט בעצמכם. סינבד הגיבור הוא אותו סינבד, הנסיך השחור הוא עדיין אותו הנסיך אבל אתם השולטים בסיפור.

זהו משחק נחמד עבור מחשבי XT ותואמיהם (קיימת גירסה גם לאמיגה). יש לשלוט שליטה טובה למדי באנגלית כדי להבין את ההוראות ואת מהלך המשחק,



המשלב אסטרטגיה, מסעות, קרבות ותחכום. הנבחרת של WIZ נהנתה מאוד מסינבד והעניק לו ציונים גבוהים: "זהו אחד המשחקים המפיקים את המירב ממחשב XT – אך ניתן ליהנות ממנו גם במחשבים משוכללים יותר. הגרפיקה חביבה במיוחד – והוקדשה תשומת לב רבה לשיחות בין הדמויות." (תודה חברה!)

טיפ: אל תהיה חצוף כשאתה מדבר עם הדמויות שאתה פוגש – אבל אל תהיה מנומס מדי. מותר להתעלם מהפתגם "שונא מתנות יחיה"...

מידע טכני:

מחיר: 59 ש"ח בחנויות המחשבים המובחרות.

הוראות: רק באנגלית.

התקנה: דורשת הכרת הפקודה COPY.

תופס 968K בכונן הקשיח (ניתן להפעיל מתוך תקליטונים)

תקליטונים: שני תקליטוני "5.25 (קיימת גם גירסה לאמיגה, בתקליטוני "3.5).

פועל עם XT ומעלה (512K לפחות).

מתאם גרפי: הרקולס, CGA.

מה בחבילה: שני תקליטונים, ספר הדרכה באנגלית (כולל מפות וטיפים).

צ י ו נ י ם

גרפיקה:	🍎🍎🍎🍎 (על ה־XT)
קול:	🍎🍎🍎
כיף:	🍎🍎🍎🍎
ציון כללי:	🍎🍎🍎🍎

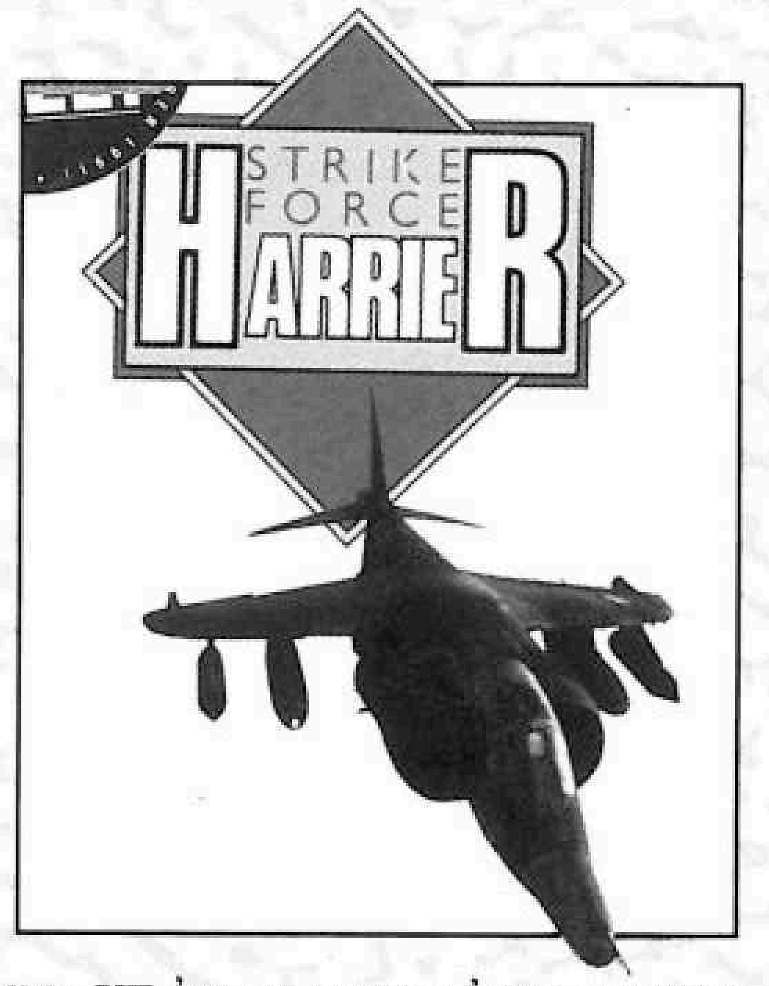
Strike Force Harrier
עוד סימולטור....

והפעם – מדמה טיסה למחשבי XT.

מה כבר אפשר להגיד על עוד מדמה טיסה? שההתקנה והמשחק אינם מתנהלים בדיוק לפי ההוראות (באנגלית, באותיות קטנות), שהתוכנית נועדה אך ורק למחשבי XT (אי אפשר לשחק במחשב AT ומעלה – הנבחרת ניסתה ונכשלה).

אבל הדימוי מצליח והסימולציה אכן מדמה בצורה מציאותית למדי את חווית הטיסה. יש לנו אפילו טיפים עבורכם, באדיבות שחקנים מנוסים: "הרבה יותר קל להמריא ולנחות אנכית. ניתן להאט בפתאומיות בעת קרב על ידי שינוי כיוון דחף המנוע. כך תגרום גם למטוס שמאחוריך לעבור לפניך".

הנבחרת לא התלהבה במיוחד ממדמה הטיסה הזה, אבל הרוח הכללית היתה כזו:



"התוכנית פועלת כשורה גם על XT קטן זיכרון ובעל גרפיקה מוגבלת. יש במשחק אלמנט של אסטרטגיה וניתן להגיע אפילו למשחק ארוך טווח."

מידע טכני:

מחיר: 59 ש"ח בחנויות המחשבים המובחרות

הוראות: יש, באנגלית.

התקנה: יש להעזר בפקודת COPY.

ניתן להפעיל מתוך תקליטונים או כונן קשיח.

תקליטונים: שלושה תקליטוני "5.25 (קיימת גם גירסה לאמיגה, בתקליטוני "3.5).

מה בחבילה: שלושה תקליטונים, ספר הדרכה באנגלית (כולל מפות, טיפים ואסטרטגיה).

צ י ו נ י ם

גרפיקה:	🍎🍎
קול:	🍎🍎
ציון כללי:	🍎🍎
טיפ: ראה לעיל.	

סגה – מכונות משחק מהדור השני

לאחרונה הציגה חברת סגה, היצרנית הגדולה בעולם של מכונות משחק מקצועיות, מכונה חדשה, המציגה הולוגרמה.

הולגרמה היא הקרנת דמות בשיטה מיוחדת על גבי משטח. שיטת הקרנה זו מאפשרת הצגת דמות תצלום תלת מימדי. ניתן להניע את הדמות לכל כיוון באמצעות טכניקה מיוחדת והתוצאה – מדהימה!

ד"ר WIZ ביקר בארה"ב לאחרונה ושיחק במכונה התלת מימדית וחזר מלא חוויות.

"המכונה נראית כמו ארון בגדים משונה, שחלקו העליון פתוח. השחקן מביט אל תוך הארון – והמשחק מביט חזרה! בחזית הארון יש ידית משחק בעזרתה ניתן לזוז לכל הכיוונים, לירות – ולהחלץ ממצבים לא־נעימים. עלילת המשחק הקיים מבוססת על ימי המערב הפרוע. אתה משחק את הדמות הראשית ועליך להתגונן (באמצעות הידית) מפני אויבים שונים ומשונים."

"אני חייב לציין", אמר ד"ר WIZ, שהכל נראה אמיתי לחלוטין. מזל שהדמויות היו רק בגובה 20 ס"מ – אחרת הייתי נמלט על נפשי!"

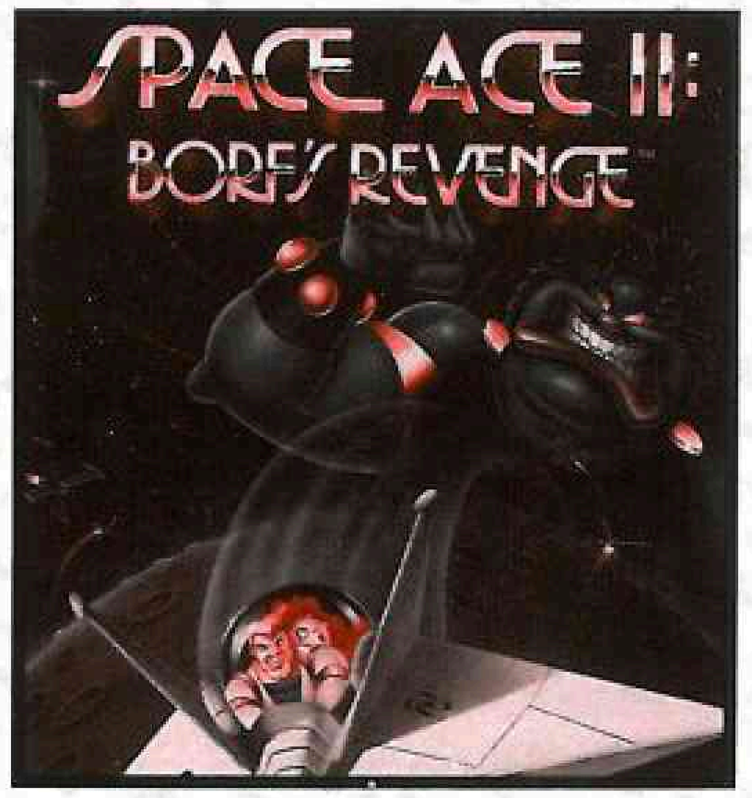
ד"ר WIZ שיחק במכונה החדשה במחיר $2 ונהנה מכך מאוד.

תיקונים ושרות – רק עם תעודת אחריות!

חברת SEGA, המיוצגת בישראל על ידי חברת באג מחשבים בע"מ, מזהירה את קהל הקונים הישראלי מפני רכישת מכשירי Mega Drive או Game Gear ללא תעודת אחריות של הנציגה הישראלית. SEGA מייצרת את המכשירים בגירסה שונה עבור כל מדינה, המתאימה רק לאותה מדינה. רכישת מכשיר ללא תעודת אחריות (גם רכישה בארץ!) תמנע אפשרות לתיקונים בעתיד.

המשחקים הטובים ביותר בעולם – עכשיו על המחשב שלך

חברת באג מחשבים בע"מ חתמה הסכם נציגות עם מספר בתי תוכנה בולטים בעולם



המשחקים, ביניהם חברת Virgin האנגלית, המתמחה במשחקי תפקיד וסימולציות מיוחדת וחברת ReadySoft האמריקאית, יצרנית משחקי פעולה לאמיגה, השוקדת על הסבתם ל־PC ותואמיו – ברמה הגבוהה ביותר.

משחקי פעולה אלה משלבים את הרמות הגבוהות ביותר של אנימציה וגרפיקה שנראו עד היום במחשבי PC.

המשחקים יתורגמו לעברית על ידי Bug Games. הראשונים שיופיעו הם סימולטור של מעבורת חלל ו־Space Ace II. אנחנו מחכים בקוצר רוח!

מקים חברת נינטנדו רוכש קבוצות ספורט

הירושי ימאוצ'י, מקים אימפריית נינטנדו, מתכוון לעשות צעד נוסף בשוק המשחקים העולמי: הוא מנסה לרכוש קבוצת בייסבול אמריקאית, "סיאטל מארינרז" שמה. נשמע פשוט, אבל האמריקאים אינם רוצים שעשירי יפן ירכשו קבוצות בענף הספורט האהוב עליהם.

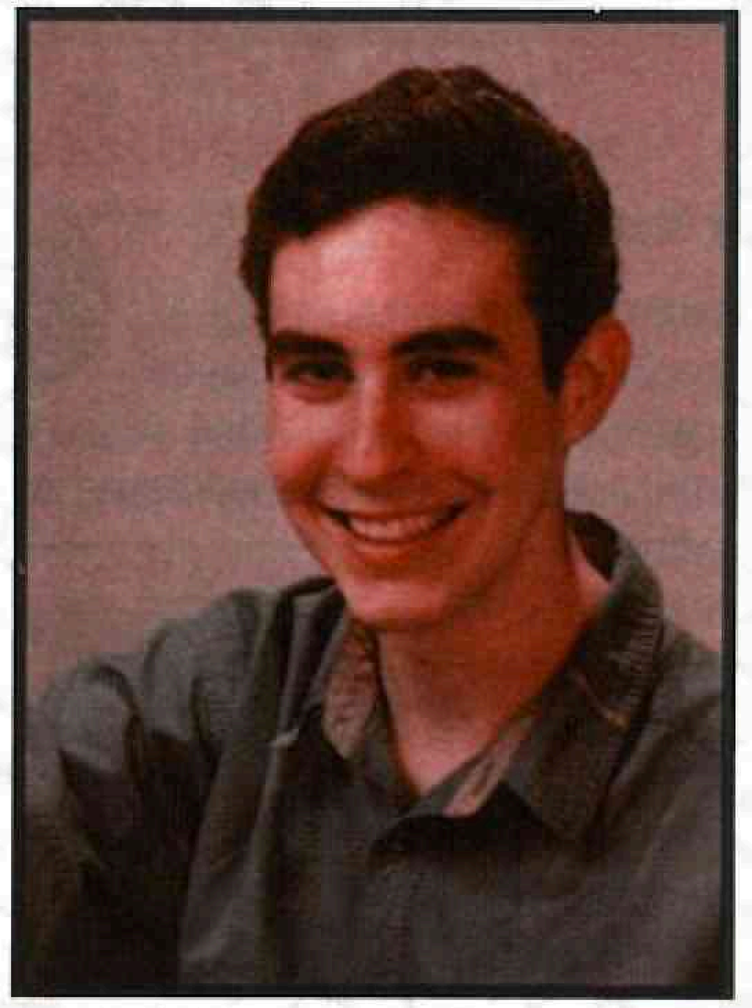
ימאוצ'י עצמו אינו אוהב לשחק במשחקי מחשב או לצפות בווידיאו. הוא נכנס לעסקי משחקי הווידאו כמעט בטעות. משפחתו עוסקת כבר מעל 130 שנה במכירת משחק קלפים המבוסס על פרחי העונות. לאחר מלחמת העולם השנייה החלו המכירות להצטמצם וימאוצ'י נאלץ לעבור לתחומים חדשים: משחקי לוח, אקדחים שיורים קרני אור, מכונות בייסבול – ולבסוף גם משחקים אלקטרוניים.

עכשיו רוצה מר ימאוצ'י לעבור לענפי הספורט האנושי ולממן את פעולתה של קבוצת בייסבול. אבל הוא טוען שזהו רק צעד עסקי "אני אפילו לא אוהב בייסבול!", אמר הבעלים של חברת נינטנדו.

אלוף העולם

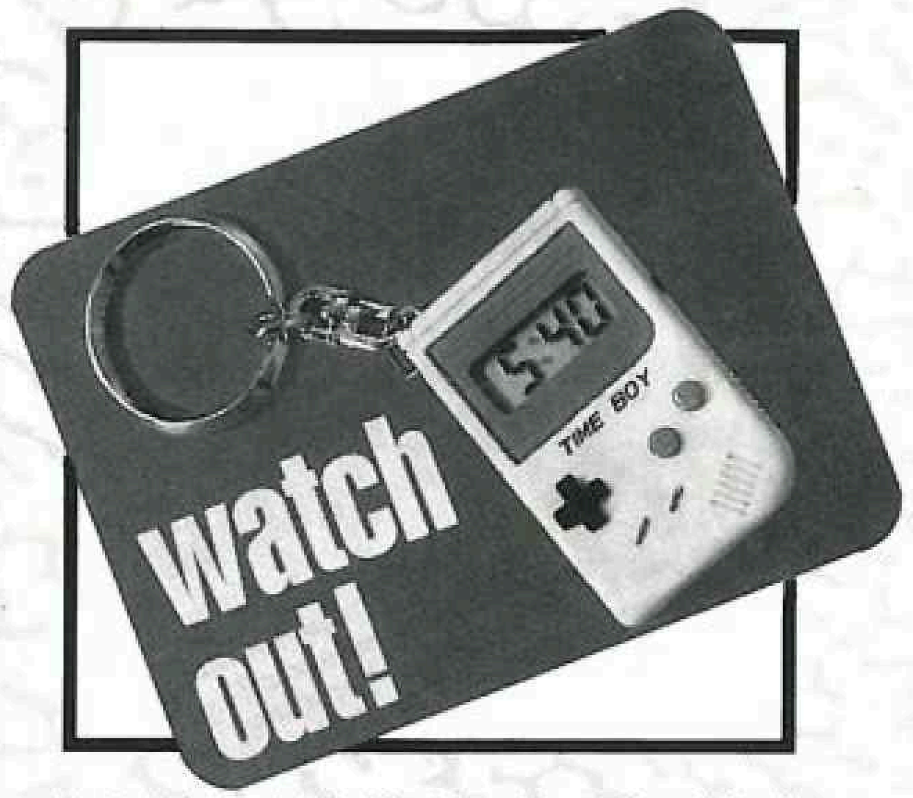
הוא לא נראה מרשים או מיוחד – אבל בתמונה אתם רואים את תור אקרלנד, אלוף העולם במשחקי נינטנדו. מי לא היה רוצה להתחלף אתו?

תור, שנקרא על שם אל הרעם במיתולוגיה הסקנדינבית, אוהב יותר מכל תחרויות ריצה – בנינטנדו כמובן. לא, הוא לא נראה כמו ספורטאי....



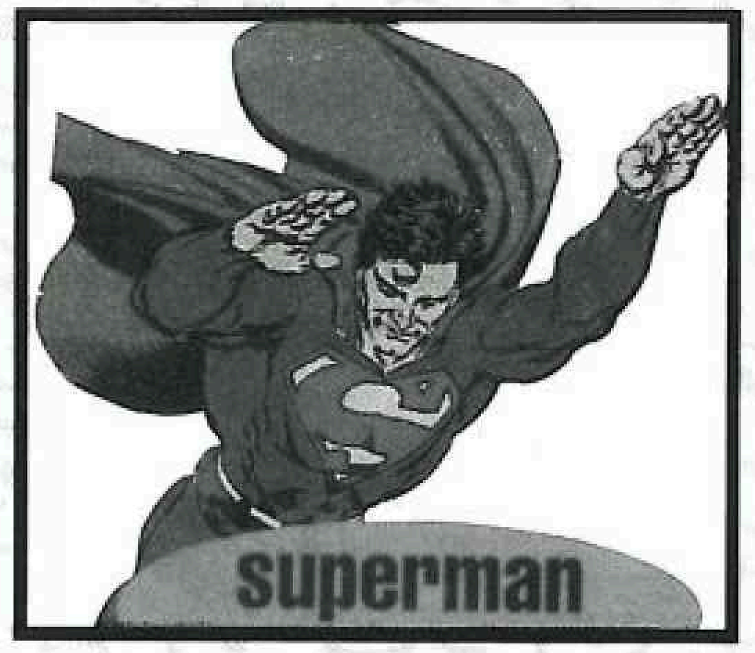
רוכבים על הגל

אי אפשר לשחק עם זה אבל זה באמת נראה כאילו... אפשר להשיג בעולם הגדול



שעון/מחזיק מפתחות שנראה בדיוק כמו נינטנדו. TIME BOY. להשיג בחנויות המשווקות נינטנדו – 25 ש"ח.

ספרות בשנות ה־2000



מה ילמדו בשיעורי ספרות של שנות האלפיים? כנראה ילמדו על הקומיקס! כבר היום מתחילים חוקרים רציניים לקרוא

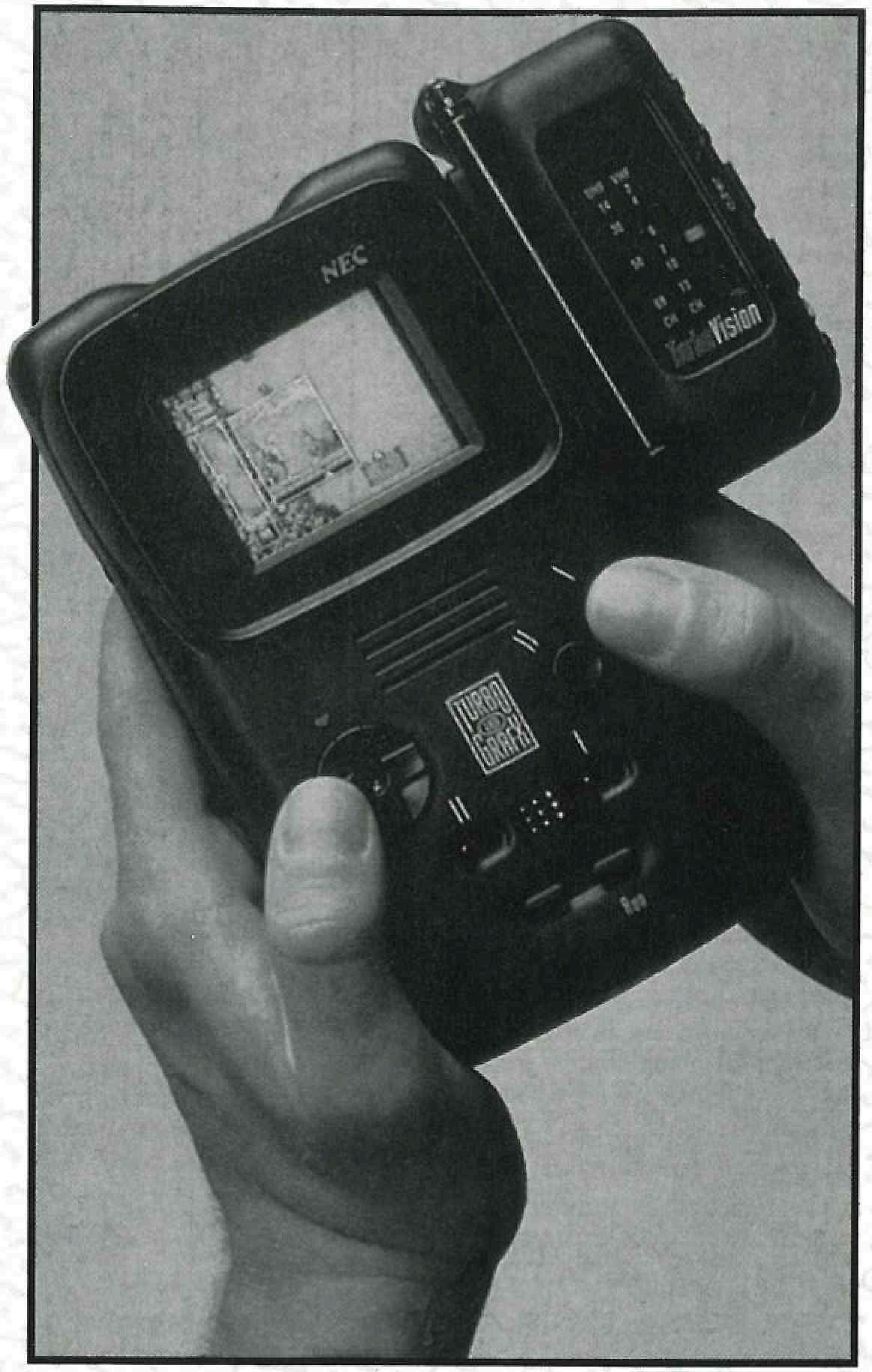
לקומיקס "נובלה גראפית" ולבחון עליה סטודנטים באוניברסיטאות. כבר היום זוהי צורת הספרות הנמכרת ביותר ביפן.

אז מתי ניבחן במקצוע "יאנוס"?

למי שיש תקציב בזבוזים: PC GT Engine

לכל מי שנוסע לחו"ל ולא כל כך יודע איך לבזבז את הכסף המיותר, הנה מכשיר שיכול לחסל תקציב שנתי לבילויים! ה־GT רק קצת יותר גדול ממשחקים דומים (גיים בוי ושות') – אבל הוא צבעוני ומאפשר ביצועים שלא תמצא על אף מכשיר אחר.

ה־GT יושב בכף ידך ומאפשר לך לצפות בטלויזיה, להקשיב לה בסטריאו (עם אוזניות, כמובן) ואף לשחק בכל המשחקים שנמכרו אי פעם עבור ה־PC Engine המקורי. מי שקונה PC GT לא ישתעמם... המחיר בארה"ב־ כ־$500.



ספרי פנטזיה

סקירה על סדרת אמבר של רוג'ר זילאזני

מאת דידי חנוך

אחת מסדרות הפנטסיה החשובות והמרתקות שנכתבו אי פעם היא סדרת "אמבר" של רוג'ר זילאזני.

זילאזני יצר בסידרה יקום שלם ומורכב. יקום זה חג סביב אמבר, העיר האמיתית היחידה, עיר שקמה והוקמה כנגד התוהו ושהצללים שהיא מטילה הם עולמות רבים מספור (וביניהם עולמנו). במרכז הסדרה משפחת המלוכה של אמבר, שבניה יכולים לעצב כרצונם את הצללים וליצור צללים חדשים בכוח רצונם ומוחם בלבד.

גיבור הסדרה הוא קורווין – נסיך אמבר. קורווין נאבק על חייו ועל כתרו של אביו, אוברון מלך אמבר. אוברון נעלם בראשית הסדרה. במהלך הסדרה מגלה קורווין עובדות שונות על עצמו ועל עירו.

מה גרם לפופלריות העצומה של סדרת ספרי אמבר, שתורגמו לשפות רבות ונמכרו במיליוני עותקים ברחבי העולם כולו?

למה אוהבים כל כך את אמבר

ראשית, ישנה חוקיות פנימית לעולם הפנטסטי שיצר זילאזני, על אף שהוא נוצר וקיים רק בדימיונו. אמנם החוקיות הפנימית שונה מזו השוררת בעולמנו, אך היא עקבית ו"אמיתית" לחלוטין במסגרת הסדרה ומכתיבה את המציאות הנגלית לדמויות שבספרים.

שיטת כתיבה זו הפכה את הסדרה למעין משחק תפקידים (כמבוכים ודרקונים) שמביא את השחקן לעולם זר ושונה אך עקבי ובמסגרת חוקיו, אמיתי.

סיבה נוספת להצלחת הסדרה – העלילה המרתקת. זילאזני מציב בפני הקורא סימני שאלה רבים. עם התקדמות הסדרה מספר לספר פותר המחבר חלק מהשאלות – אך יוצר תהיות חדשות וכך משאיר את הקורא במתח תמידי.

הסיבה השלישית להצלחת הסידרה היא עומק הדמויות המתוארות בה. בני משפחת המלוכה של אמבר יוצרים חבורה מרתקת ואמינה. קל להאמין שהם יכולים לברוא או למצוא (במאמץ שכלי) כל דבר או מקום שיעלה בדמיונם. תכונה זאת מקנה להם כוח של אלים, כוח שגורר עמו פוטנציאל למעמד אלים. אך כל כוחם אינו מבטל את החולשות והבעיות האנושיות המתעוררות ביניהם ובין חבריהם, אנשי הצללים. אנשי הצללים לפעמים הם חבריהם ושווים להם. אחד מחבריו של קורווין, לדוגמא, הוא עורך דין.

סדרה "תשעה נסיכים לאמבר" השפיעה השפעה רבה בתחום המדע הבדיוני. חיקויים רבים נכתבו על פיה. אך הסדרה המקורית יחודית בתפיסת המציאות כדבר שנשלט ומשתנה על ידי גורמים שניתן להכיר ולהבין.

תפיסה זו הופכת את כלל העולם למשחק משוכלל ומציבה את בני בית המלוכה של אמבר כשחקנים.

פריצתו של זילאזני לשוק ספרי המדע הבדיוני נערכה בשנות השישים, במקביל לזו של סמואל דליייני. ספריהם הביאו ליצירת שינויים חשובים בספרות מסוג זה. השניים כתבו בצורה מסוגננת וטענו שניתן לראות בפנטסיה תחום המכסה סיפורים החורגים מתחום אופרת החלל הרדודה (גיבור מוצא בחורה, מאבד אותה, גונב חללית ומשיג אותה שוב...). על המדע הבדיוני לעסוק בנושאים עקרוניים של טוב ורע, כפי שעשה זלאזני בכל ספריו החשובים – כאשר הקפיד גם לכתוב ספרים מעניינים וקריאים.

הקריאות והעניין של הספרים גרמו להצלחתם הרבה. אני מקווה שגם קוראי WIZ ימצאו זמן לקרוא וליהנות מפנטסיה קלאסית זו.

סדרת אמבר תורגמה לעברית והופיע בהוצאת עם עובד. ניתן להשיג את הספרים שבסדרה בחנויות הספרים ובספריות הציבוריות.

הפינה של ד"ר WIZ

רכשתי משחק ועל הקופסה מופיעות המלים "VGA 256 Colors". ציפיתי לראות על צג ה־VGA שלי 256 צבעים. מה לעשות אם מופיעים 16 צבעים בלבד?

התשובה לכך מורכבת מעט:

א. בדרך כלל התקלה אינה במשחק, כך שצריך לחפש את מקורה ברכיבים האחרים של המערכת.

ב. לפי התקן הבין־לאומי כרטיס ה־VGA מאפשר להציג על המסך 16 צבעים בצפיפות (רזולוציה) של 640×480 נקודות. כרטיס ה־VGA כולל זכרון פנימי (נפרד מזכרון המחשב) בנפח 256K לפחות. ניתן להפעיל את רוב כרטיסי ה־VGA באמצעות תוכנה מיוחדת המעבירה את הכרטיס למצב MCGA. תוכנה זו מאפשרת הצגת 256 צבעים בצפיפות של 320×200.

כדי להפעיל רמת הפרדה (צפיפות – רזולוציה) גבוהה עוד יותר (סופר VGA) ולקבל יותר צבעים או צפיפות (800×600 או אפילו 1024×768) יש להעזר בכרטיס מתאים, המכיל 512K לפחות. קיימים אפילו כרטיסים המכילים זיכרון בנפח 1MB.

ג. רוב המשחקים הנכתבים כיום מבקשים שהמשתמש יגדיר איזה כרטיס גרפי הוא מפעיל. ודא, שאכן בחרת באפשרות המתאימה.

ד. למרבה הצער, ישנו מספר מועט ביותר של משחקים שנכתבו לרמת הפרדה העולה על זו של ה־VGA הרגיל. אם הוראות המשחק מדברות על 256 צבעים הרי שהמשחק יעביר את הכרטיס למצב MCGA.

האם תוכנת אנטי וירוס מאפשרת, בכל המקרים, להחזיר את המצב לקדמותו? כלומר, מהי השפעתה של תוכנת אנטי וירוס על וירוס?

תלוי בתוכנה ובווירוס שהיא נתקלה בו.

קיימים בעולם וירוסים "אלימים" יותר ופחות. יש וירוסים שמשפיעים על פעולת המחשב (מאיטים אותו או מציקים לך) אבל יש גם וירוסים שגורמים נזק למידע ששמור על הכונן הקשיח שלך. אמנם ניתן (בדרך כלל) לרפא את המערכת ולמנוע גרימת נזק נוסף בעתיד, אך קשה מאוד לגלות מה היה כתוב בקובץ שהושמד לחלוטין על ידי וירוס. מסיבה זו כדאי לבצע "גיבוי" – לשמור על עותק נוסף של כל התוכנות והנתונים החשובים לך.

יש לי מחשב עם 1M זכרון. בכל זאת קורה שאיני מצליח לטעון תוכנות. למה?

תתחדש! אני שמח שברשותך מחשב כזה. עכשיו עליך ללמוד כמה עובדות עצובות על DOS... אפילו היום מאפשרת מערכת ההפעלה DOS (גם בגירסה 5) שימוש רק ב־640K להרצת תוכנות. עובדה זו נכונה גם אם רכשת 8M זכרון. אם ברצונך להעמיד לרשות התוכנות זיכרון מורחב (למחשבי AT ומעלה) עליך לבחוש בקובצי המערכת (CONFIG.SYS). רוב המשחקים אינם דורשים זאת, אלא אם מצויין במפורש שהם נזקקים ל"זכרון מורחב".

זהירות! וירוסים! זהירות! וירוסים!

ד"ר WIZ נתקל לאחרונה בהידבקויות רבות בשני וירוסים: וירוס חיפה ווירוס DIR II. וירוס חיפה הינו וירוס ותיק שחזר עתה ומדביק את מחשבי ארצנו.

מה אפשר לעשות נגד וירוסים? שתה כוס תה, אל תשכח לישון ולנוח והפעל אך ורק תוכניות מקוריות. אם גם תגבה את התוכנות החשובות ואת הנתונים היקרים לליבך, תצליח לעבור את החורף בשלום.

קניתי מחשב עם כרטיס VGA וצג VGA ורציתי מאוד להפעיל את DIGGER – אבל הוא לא פועל! למה?

WIZ־ים חביבים, כאשר נכתב המשחק DIGGER – והיה זה לפני שנים רבות – אף אחד לא חשב על האפשרות שיום אחד יהיה בעולם מסך VGA. משחק זה, כמו גם משחקים אחרים שנכתבו בזמנו, מחפש צג מסוג CGA. צגי VGA נמכרים בחבילה שכוללת תקליטון תוכנה. הפעל את התוכנית שמחזירה את ה־VGA למצב CGA ואז תוכל לחפור מנהרות בשמחה גם על VGA.

קניתי את הגירסה החדשה של DOS – DOS 5. ניסיתי להפעיל תוכנה ותיקה אבל ראיתי את ההודעה הבאה: Incorrect DOS Version. כל שאר התוכנות פועלות כשורה. מה קרה פה?

קיימות תוכניות (גם משחקים) שרוצות לעבוד רק בגירסה מסויימת של DOS (בדרך כלל הן מתעקשות לעבוד בגירסה 3). כאשר הן בודקות את הגירסה ומגלות שהוצבו במערכת הפועלת בגירסה 5 הן מכריזות על שביתה. ההודעה על כך היא זו שהפריעה לך.

בדוק את מדריך ההפעלה של DOS 5, תחת הערך SETVER. פקודה זו גורמת ל־DOS "לשקר" לתוכנית מסויימת ולספר לה שהיא אינה DOS 5 אלא גירסה אחרת.

משחקים שאהבנו

ילד הפלא
אל תשכחו את הסדרה הפופלריות ביותר – שוברת הקופות של SEGA! עדיין אפשר להשיג את שלושת משחקי ילד הפלא בחנויות המחשבים והצעצועים:

■ ילד הפלא 1
מחיר: 125 ש"ח

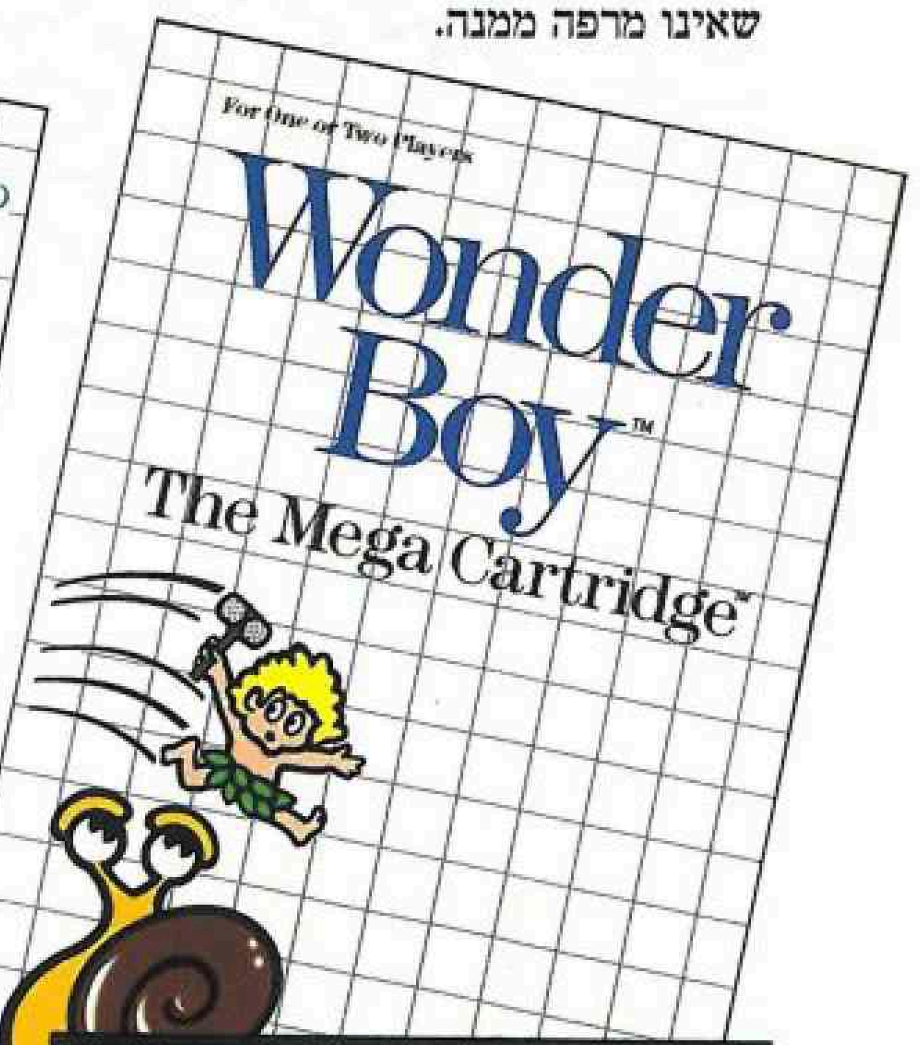
עליך לעבור ביערות חשוכים הדורשים אומץ לב ותבונה, לצלוח אוקינוסים אינסופיים ומדבריות ללא מוצא. לכל אורך הדרך תיתקל במפלצות ויצורים נוראים ומבהילים – אך אתה תמשיך ותמשיך... עד שתגיע אל טניה, שנלכדה בידי מלך אכזר שאינו מרפה ממנה.

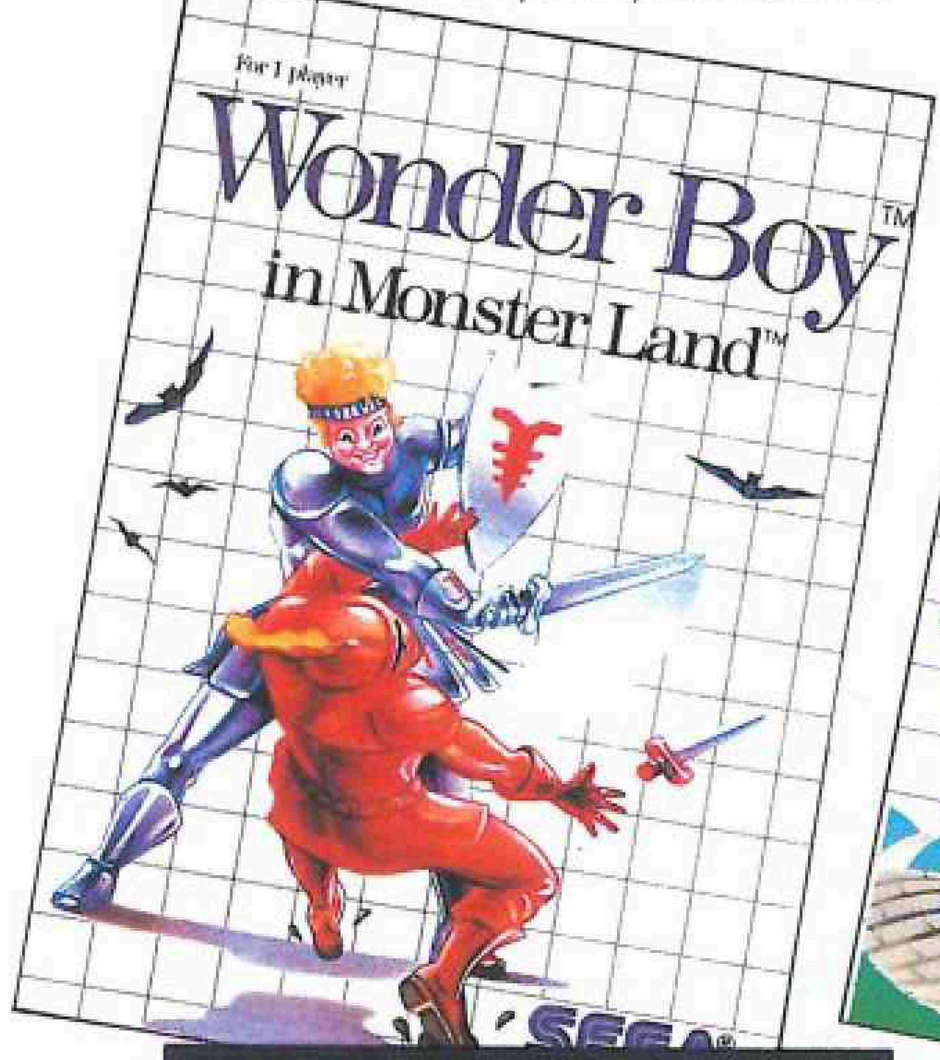
■ ילד פלא במלכודת הדרקון
מחיר: 145 ש"ח

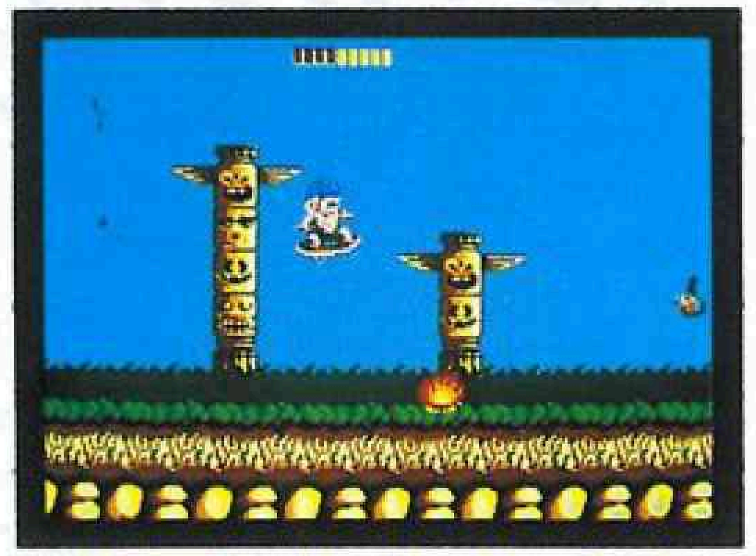
הוטל כישוף על ילד הפלא! הוא אכן פגע אנושות במפלצת האימתנית אולם זו הפכה אותו לאיש־לטאה! המשימה: השגת צלב הסלמנדר. רק כך אפשר להחזיר לילד הפלא את צורתו האמיתית – אך עליך למצוא אותו....

■ ילד הפלא בארץ המפלצות
מחיר: 125 ש"ח

ילד הפלא חוזר! אך הפעם הוא במצב קשה. חסל סדר בובות ופירות, אין עוד בקבוקי חלב. הפעם תיאבק בעזרת חרבות וכלי נשק ותעמוד בפני דרקונים רושפי אש! עזור לילד הפלא לעבור בין 12 מסכים ולהגיע לפתרון הנכסף!







מבצע המנויים של **WIZ** יוצא לדרך. משך המנוי שנה אחת (12 גיליונות). המחיר 80 ש"ח + 18 ש"ח דמי משלוח.
המעוניינים ימלאו את הספח המצ"ב וישלחו אותו לת.ד. 1409 בני-ברק, בצירוף שתי המחאות על-סך 49 ש"ח כל-אחת, לפקודת מערכת וויז. המחאה מס' 1 במזומן, המחאה מס' 2 ל-30 יום.

בין המנויים יוגרלו מחשב **SPRINT** וקלטות סגה, נינטנדו ומשחקים ליבמ.

מחשב PC XT SPRINT כולל כונן 360K וכונן 720K, צג צבעוני CGA, יציאות לג'ויסטיק, מדפסת ועכבר ומקלדת 102 מקשים. המחשב מתנת חברת ספרינט (ישראל) בע"מ.

להשיג ברשת חנויות BUG
רשת סטימצקי, בחנויות מחשבים, צעצועים ובדוכני העיתונים

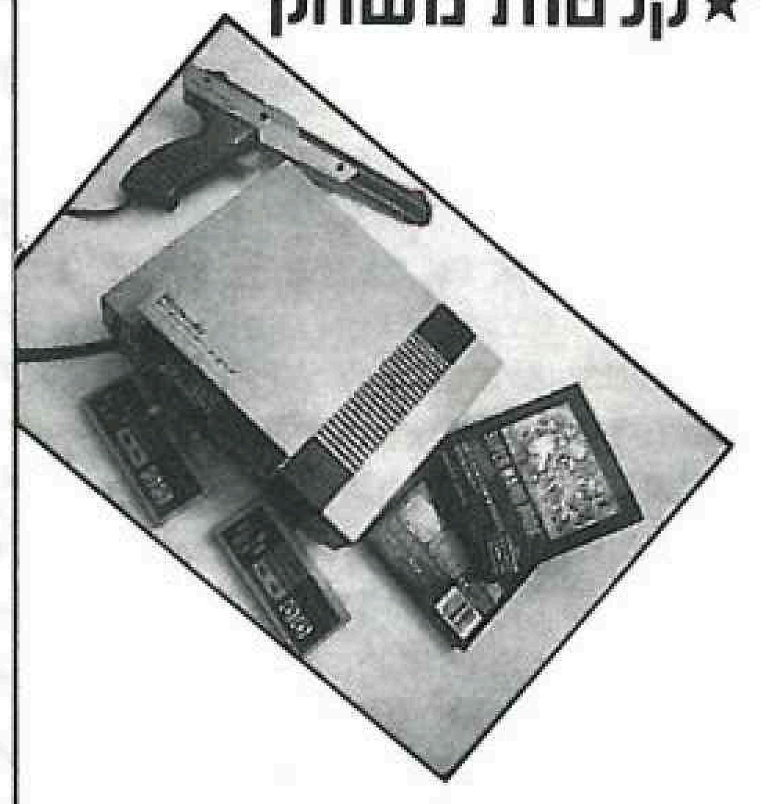
מנויים • מנויים • מנויים • מנויים • מנויים • מנויים • מנויים • מנויים • מנויים

שם ____________

כתובת ____________

טלפון ____________

חדש
ספרית Nintendo
באיזור רמת-אביב
(החלפה ב-10 ש"ח)
וגם למכירה...
- ★ מערכות משחק נינטנדו
- ★ אקדחים וקסדות
- ★ ג'ויסטיקים
- ★ קלטות משחק



כל ה-WIZ-ים מוזמנים
לפוטו נווה
אופנהיימר 13 (מרכז מסחרי)
נווה אביבים,
תל אביב 03-6413677

ארבעה משחקים חדשים הגיעו אל חנויות המחשבים ונבחרת WIZ בדקה אותן בשיא המהירות. הפעם אנחנו מציעים לכם משחקי פעולה וספורט, בצבעים מרהיבים ובמגוון נושאים.

Sega Summer Games – אולימפיאדה – משחקי הקיץ!

מי לא שמע על המשחקים האולימפיים? אחת לארבע שנים מתקיימים משחקים אלה, כל פעם בעיר אחרת בעולם. מדינות רבות מתחרות על הכבוד שבארוח הארוע הספורטאי החשוב ביותר בעולם.

מקור המשחקים ביוון העתיקה. האולימפיאדה הראשונה התקיימה בשנת 776 לפנ"הס ואילו האולימפיאדה הראשונה שנערכה בזמננו היתה בשנת 1896, באתונה.

הזכות להשתתף במשחקים שמורה ליחידי סגולה, הספורטאים הטובים ביותר בעולם. לך ניתנת ההזדמנות להתחיל כבר עכשיו באימונים לקראת אולימפיאדת ברצלונה, ביולי השנה – אם יש לך סגה, כמובן.

תוכל להתאמן לפני התחרות או להצטרף לנבחרת של אחת משמונה המדינות שזכו להשתתף באירוע הספורטיבי הגדול בעולם.

האם אתה חובב שחיה? הבריכה האולימפית עומדת לרשותך... רק אל תשכח להביא מגבת! תוכל לשחות, בבריכה האולימפית, בסגנון חופשי למרחק 100 מטר. בסוף הדרך בצע סיבוב במים וחזור לתחילת הבריכה.

אולי המקפצה מדברת אליך? טפס אל ראש המגדל ואל תתן לעולם הצופה בך לדעת שאתה לא רועד מפחד. מי יצליח יותר מכולם? תלוי בשיטה ובעומק הצלילה... צריך לנסות!

גם להתעמלות המכשירים מקום באולימפיאדה. זוכרים את נדיה קומנץ'? היא היתה אלופת האלופות כשהיתה בת 14. אולי גם אתם יכולים להגיע לציון 10? רוץ וקפוץ מעל "חמור" ובצע אקרובטיקה מתוחכמת יותר מהיריב.

סיסמת האולימפיאדה היא "מהר יותר – גבוה יותר – חזק יותר" – ואי אפשר להגיע גבוה יותר מאשר בעת קפיצת המוט. עבור רף בגובה רב בעזרת מוט קפיצה גמיש ואל תשכח ליפול בצורה נכונה בצד השני!

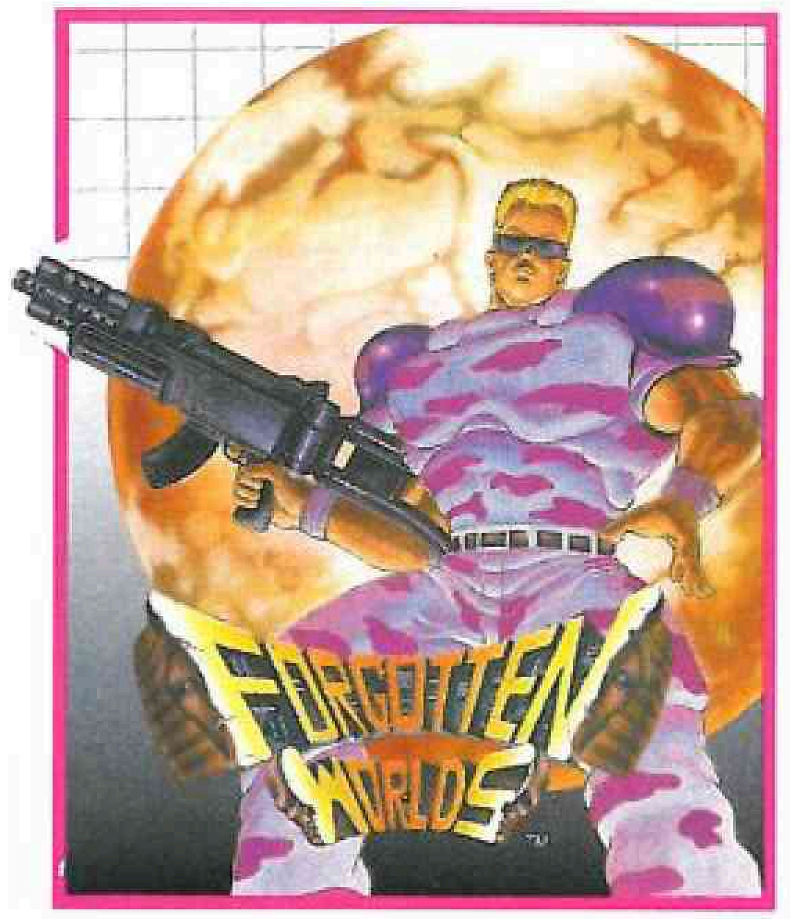
מה יותר אופייני לאולימפיאדה מאשר ריצת 100 מטר? השיא העולמי יורד ויורד ואולי אתה הוא השחקן שיקבל את המדליה ויזכה לשמוע את המנון מדינתו?

אפשר לשחק לבד או להזמין חברים וליהנות ברביעיה.

המחיר – 149 ש"ח

Forgotten Worlds – חזור אל העולמות האבודים

חיינו נמשכו ללא כל פגע. חיים שלווים. טוב – היו לנו בעיות: המלחמה הקרה, פשע מאורגן (המאפיה), פצצות גרעיניות – אבל כל אלה התגמדו מול המלחמה האמיתית...



חלליות קרב פרצו אל האטמוספירה שלנו ללא כל אזהרה והחלו לתקוף את כדור הארץ כרעם מהשמים ביום בהיר. היצורים המוזרים שבחלליות השליכו עלינו פצצות וטילים, הציתו חומר נפץ ופגזים אימתניים. לא היינו מוכנים! כמעט נכנענו...

הכל הסתיים בתוך שעות ספורות. היצורים השתלטו על כדור הארץ וסיפחו אותה לתחומם. כל הערים הושמדו וכל קווי התקשורת – טלפון, רדיו, טלקס וטלגרף – הושמדו כליל. בני האדם הושפלו עד אפר והפכו לעבדי היצורים. כדור הארץ הפך לכוכב אבק. היכן הכבוד העצמי?

האם אי אפשר לעשות דבר?

קבוצת אנשים אמיצים גידלה את הילדים המוצלחים ביותר ואימנה אותם בכל תורות הלחימה. הצעירים גדלו והיו למכונות מלחמה בעלות כוח־על!

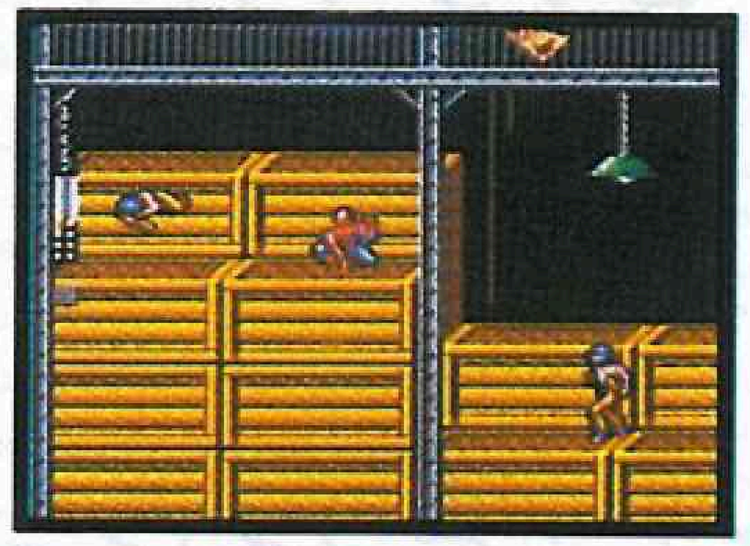
אתה הוא לוחם־על שאומן בדרך זו. עליך לנוע בזהירות, לירות במהירות ולהימנע מכל חמלה או רחמים. בפניך יצורים מסוכנים, מפלצות כועסות ומכונות יורקות אש. תוכל לנוח רק בחנות, בה תצבור כוח ותאסוף נשק.

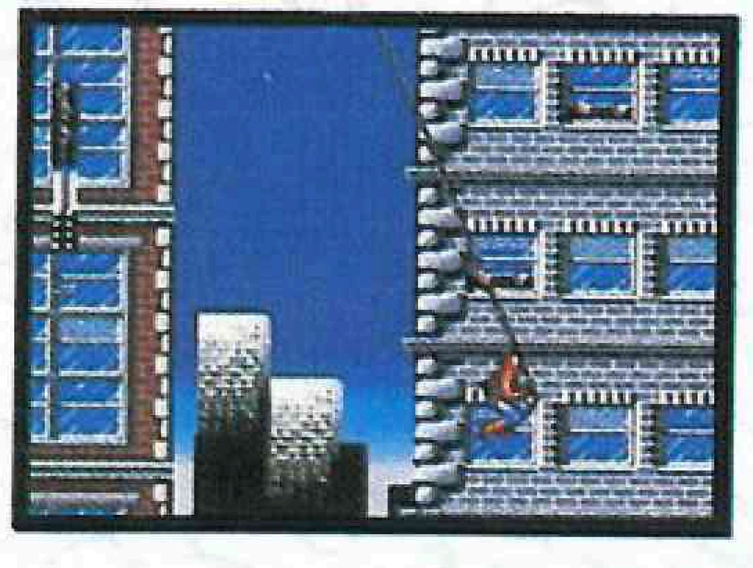
הלוחמה אינה עיסוק נחמד – אבל מישהו חייב לעסוק בה. עליך להרוס את הכובשים השנואים שפלשו לכוכב הלכת שלך, לשחרר את כוכב האבק ולהחזיר לו את שמו הקודם – כדור הארץ.

מחיר התענוג – 149 ש"ח

Spiderman – איש העכביש והפצצה בניו יורק

ניו יורק הותקפה שוב על ידי מלך הפינים המרושע – והפעם התחכם לאיש העכביש והכפיש את שמו בפני העם והמשטרה – עליך להציל את העיר ולנקות את שמך הטוב במשחק החדש שהובא במיוחד עבור אלה מכם שרכשו מערכות SEGA!





פיטר פארקר ישב וצפה בטלויזיה אחר הצהריים ושמע חדשות נוראות: מלך הפינים טמן פצצה בניו יורק – והאשים את איש העכביש במעשה הנפשע! הוא הציג עצמו כאזרח איכפתניק והכניס את כל התושבים לפניקה ואת המשטרה למרדף אחרי איש העכביש.

רק אתה, פיטר פארקר (איש העכביש), תוכל להציל את שמך הטוב. עטה חליפת איש עכביש וצא למשימה – אך היזהר! מלך הפינים הכריז על פרס למביא את ראשך: $10,000. כך הבטיח שגם כל תושבי העיר ירדפו אחריך.

לפני שתוכל לפעול, עליך לנקות את שמך הטוב. בדוק אם הציבור קנה את הסיפור של מלך הפינים. אם כן, הצג בפניו את התמונה המתאימה והם יאמינו לך.

עליך גם לטפל בפצצה שהוטמנה בעיר. למלך יש ששה עוזרים ועליך לגבור על כל אחד מהם לפני שתגיע אל הרשע עצמו. כל אחד מהעוזרים נושא עמו את אחד המפתחות לפצצה – עליך לאסוף את כל המפתחות לפני שתוכל לנטרל את המתקן. עבוד מהר! אם לא תשיג את ששת המפתחות תוך 24 שעות תושמד העיר ניו יורק על כל תושביה!

משחק לשחקן יחיד

מחיר המשחק – 149 ש"ח

Gangster Town – עיר המאפיה
לבעלי אקדח אור

הזמן קצר והמלאכה מרובה: המאפיה רודפת אחריך.

השנה היא 1920 ואתה סוכן FBI.

המפקד הטיל עליך את תפקיד תפיסת כנופיית מבריחים. המשימה – התמודדות עם הבוס הגדול – אבל לפני שתוכל לעשות זאת עליך להתאמן ביריות ולהתמודד עם הפושעים.

זהו משחק עתיר מרדפים: הפושעים מנסים להימלט ממך ברכב או ברגל, במכוניות (זהירות! אקדחים!) ובין החנויות שברחוב הראשי. יהיה עליך לבלות בבאר – אך הגן על עצמך מפני הפושעים. לבסוף תגיע גם למועדון הלילה... לשלוח את המאפיונר הגדול למנוחת עולמים.

אם תצליח, תציל עיר שלמה מהפושעים... אם תיכשל – יוציאו אותך להורג!

מתאים לשחקן אחד או שני שחקנים, עם אקדח אור ומחויבות לכוחות החוק.

המחיר: 97 ש"ח

SEGA
戦斧
GOLDEN AXE
FOR THE MASTER SYSTEM
WIZ

DOUBLE DRAGON II - THE REVENGE
נקמת הדרקון הכפול

טיפים!

"נקמת הדרקון הכפול" הוא משחק קרטה – גם לאלה מאיתנו שאינם אוהבים ספורט זה. ייחודו בקרבות המציאותיים ובדמיונו למשחק המכונה הפופולרי Double Dragon. אנו מביאים כאן תיאור מלא – וטיפים־טיפים־טיפים – של המשחק על רמותיו השונות.

המשחק כולל שמונה משימות (או תשע, אם בחרת לשחק ברמה הגבוהה ביותר). בכל משימה תעמוד בפני אויבים וכל אויב מתקיף בדרך שונה ומיוחדת. הכר את עוצמותיהם וחולשותיהם של אויביך ולמד את דרכי ההתקפה שלהם. תרנגולת רחוב, לדוגמא, חייבת לרדת מהסולם כדי להתקיף. המתן לה בתחתית הסולם וחסל אותה לפני שתתקיף אותך.

אל תשכח שכל דבר שיכול להרוג את האויב עלול לפגוע גם בך. אם הקרב מתנהל ליד בור מלא מוטות, דחוף את האויב אל הבור. אם מנוול כלשהו מניח כלי נשק – הרם אותו והשתמש בו. אם יש רימון חי (שהנצרה נשלפה מתוכו) על הקרקע, פתה את האויב אל הרימון. במלים אחרות – מותר לך להשתמש בסביבה ככלי נשק.

ועוד הברקה! אם אתה רוצה לקבל הזדמנויות נוספות, התחל לשחק במצב "שני שחקנים" וחסל את יריבך. כך תקבל את כל ההזדמנויות שלו (טוב, זה לא בדיוק ידידותי...). המשחק, שאינו מעודד תחמונים מסוג זה, עובר לרמת קושי גבוהה יותר. בסופו של דבר, לא ברור שההזדמנויות הנוספות מעניקות לך יתרון כלשהו במהלך הזמן.

ניתן להעזר בטיפים מיוחדים עבור כל אחת מהמשימות. קראו בעיון והחכימו!

משימה 1: היציאה לדרך

כדאי שתתרחק מתהומות! שליט הרמה הזו הוא טיפוס קשוח בעל גוף חזק כפלדה. הוא יכול לספוג נזק רב. הוא נוטה גם לתפוס אותך בגרון (אהההההה.... חנק!); כדאי להתרחק ממנו לאחר מספר מכות.

משימה 2: מנחת מסוקים

בדומה למשימה 1, גם כאן נוטים הלוחמים להתקיף בזוגות. הפעם יבואו שני הלוחמים יחד, מאותו כיוון. לאחר מעט אימון תוכל לנטרל את שניהם במכה אחת – אתה אלוף, לא?

גם כאן כדאי להתרחק מתהומות. אל תיפול בשום פנים! כשתגיע לחלקו העליון של הסולם האחרון, טפס מיד למטה. למה? מסוק יגיע מצד ימין ויירה עליך אש חיה. בתחתית הסולם תוכל להתחמק מרוב הכדורים.

כאשר המסוק מפסיק לירות, לוחמים ירדו אל הסולם ויתקיפו. העמדה המתאימה היא מימין לסולם.

בחלק העליון, לאחר שהחלפת מהלומות עם עוד כמה לוחמים חלשלושים, תגיע לשליטי הרמה. אלה שתי נינג'ות עמידות! אל תתיאש – ואל תפסיק להתאמן.

משימה 3: קרב במסוק

זוהי בדרך כלל המשימה הקצרה ביותר. היא כוללת רק חדר אחד! אבל למרבה הצער חדר זה ממוקם במסוק, הרחק מעל גגות העיר. המצב הופך חמור במיוחד כאשר אתה מבין שדלת המסוק נפתחת בקלות רבה. למה לא הבאת מצנח?

היזהר מהדלת. הישאר בצדה השמאלי. לחם כרגיל, אבל שמור מרחק מהדלת. כאשר השליט יתקיף, עבור לפינה הימנית, בקצה המרוחק ביותר מהדלת – כך תוכל לוודא שהשליט ייזרק מהדלת.

משימה 4: בסיס תת־ימי

האויב מתחיל את המשימה כשהוא משליך עליך שרשראות. תוכל להתחמק מהן על ידי תזוזה קדימה או אחורה. אל תשכח! תוכל גם לנצל אותן ככלי נשק. אם לא הצלחת להשיג כלי נשק, אפשר תמיד לבעוט.

לאחר שירדת במעלית תמצא את עצמך במסדרון בעל תקרה נמוכה. כאן לא תוכל לקפוץ. אם תנסה לבעוט תוך קפיצה תסבול זעזוע מוח...

משימה 5: יער המוות

כאן תפגוש את האויבים המוכרים לך. אל תהסס להפעיל עליהם את כלי הנשק שהם זנחו. אל תקפוץ – ברמה הזו זה פשוט לא בריא.

עלה אל דלת הרכבת תוך דילוג על הצינורות והמדרגות. זהירות – הקיטור של הרכבת חם!

השליט נמצא מחוץ לדלת הרכבת – כאשר תגיע לדלת תיעצר הרכבת. הכן עצמך לפיצוץ! נסה לגרור את האויב שלך אל תוך שדה הקטל – אך שמור על במרחק סביר. כאשר השליט יופיע, פתה אותו אל האדמה הטובה. הישאר לפחות רמה אחת מתחתיו כדי שהוא לא יוכל להכותך.

משימה 6: טירת הצרות

אם תתאמן תוכל להגיע עד משימה 6 מבלי להיתקל בבעיות מיוחדות. למעשה, לאחר שתכיר את חמש המשימות הראשונות במלואן, תוכל להגיע הנה מבלי לאבד אפילו הזדמנות אחת (חיים נוספים). מכאן והלאה המצב הופך קשה יותר. לא זו בלבד שיהיה עליך להביס לוחמי צללים שחורים, עליך גם להתמודד עם מספר מלכודות מסוכנות.

לדוגמא, תמצא עצמך עומד לפני רחבה מלאה מוטות קטלניים. הדרך היחידה שתוכל לצאת ממצב זה היא על ידי דילוג על השטיחונים הנעלמים. אם לא תקפוץ במהירות מספקת תמצא את עצמך עם המעיים בחוץ.

אם לא די בכך, יש כאן גם סכנת אש. אתה עלול להישרף, להיכוות או ליפול – ושלושת האפשרויות קטלניות במקרה זה. מה תוכל לעשות? אם תמתין להופעת השטיחון הנמוך ביותר תוכל לצלוח את המרבד בשתי קפיצות.

לאחר שעברת סדרה זו של שטיחונים (כן, יש סדרה נוספת!) לוחמי הצללים יתקיפו אותך. פתה אותם אל השטיחון האמצעי, עבור לפזצת"א ובעט בהם.

עכשיו אתה צריך להתחיל לקפוץ – והתזמון עדין ביותר. לא כל אחד מצליח לעבור משימה זו – לא חשוב כמה ינסה...

משימה 7: חדר המלכודות

אם הגעת עד הלום הרי שאתה באמת נינטנדו מוצלח. אבל כאן רק מתחילה המהומה. עליך לעבור מחגורת הנעה אחת לשניה. ממש־ממש לא מומלץ לפספס בקפיצה.

לאחר חגורות ההנעה תוכל ליהנות ממלחמה נגד לוחמי צללים נוספים. חשוב לשמור על כוחות וללחום בצורה יעילה. נסה לפתות את הלוחמים אל הרימונים שלהם־עצמם – הם מטומטמים למדי...

החדר האחרון הוא הקשה ביותר – הוא דורש כוח נטו. אין הרבה לומר.

משימה 8: חזיון תעתועים כפול

זוהי רמה קשה־קשה־קשה־קשה. רצפות הקרח מקשות על הלחימה ואתה עלול בכל רגע להחליק אל תוך בור. בחדר הראשון עבור ימינה עד הסוף ועד אמצע המסך. מכאן תוכל לבעוט באויביך ולזרוק אותם אל המוטות המחודדים.

בחדר הבא רד בסולם – אך היזהר מאוד בסוף הדרך. על הרצפה תמצא שלושה בחורים קשוחים. אפשר רק לקוות שאתה קשוח מספיק.

לאחר שתהרוג את תשעת הנינג'ות, עליך להביס רק לוחם אחד – אך הוא כנראה חזק במיוחד – זהו הצל שלך! זהירות, אם הגעת עד משימה שמונה הרי שגם הצל שלך חזק.

לאחר שתביס את הצל עליך לעבור שוב את כל שמונה המשימות כדי להגיע למשימה התשיעית (נשאיר אותה לוטה בערפל...)

שחק אותה חכם!

נינטנדו....

DÉJÀ VU ◇ דג'-וו

קלטת הרפתקאות חדשה עבור (נינטנדו®)

בחן ובדק אורן אורגיל

דג'וו היא הרפתקה שונה ומיוחדת. אהבתי אותה במיוחדת כי המחשבה תופסת תפקיד מרכזי.

דג'וו מתחילה במפתיע. אתה מתעורר בחדר אפל ומרגיש תחושת משונה. המממ... מה זה יכול להיות? דם! אינך חש כל כאב – כנראה שהדם שייך למישהו אחר. רגע! אתה חש בכל זאת כאב... יש נקב זעיר בידך: מישהו הזריק לך רעל ואינך יודע מי אתה!

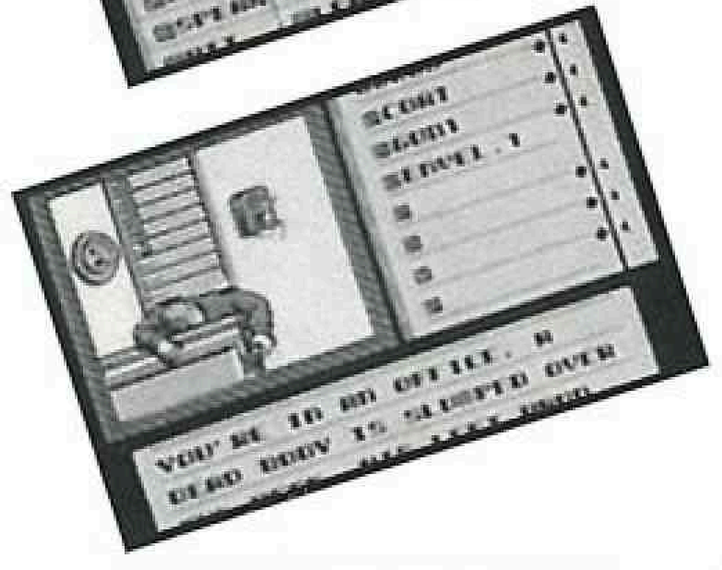
אינך יודע מי אתה בכלל ואיך הגעת למשחק. תוכל לגלות (לאחר מעט עבודה) שהתעוררת בקזינו בעיר שיקגו. הקזינו ריק מאדם – כמעט.

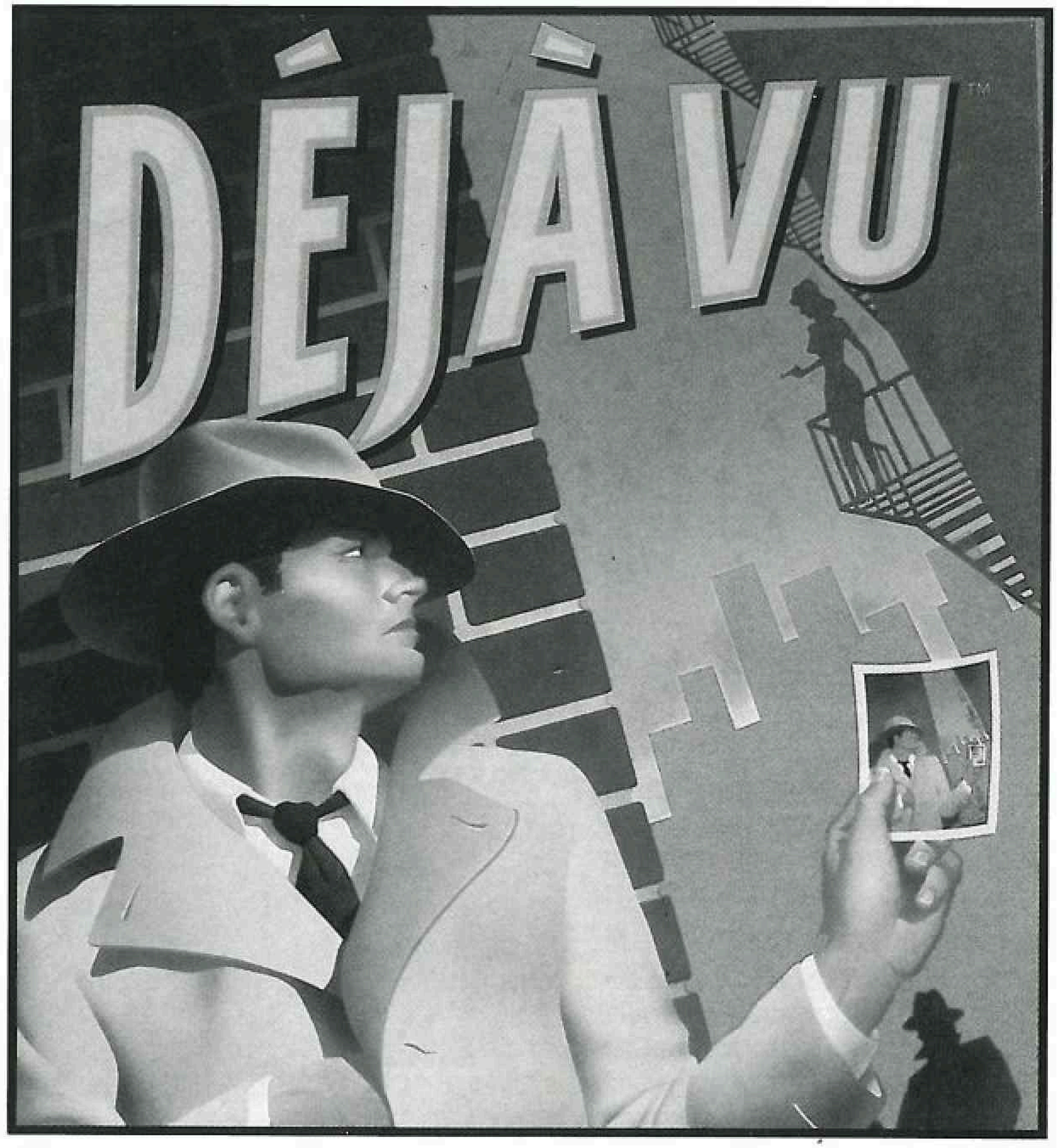
אתה מצטמרר לגלות גופה שאתה מכיר היטב.

מי אתה? מי היה הנרצח? עליך לגלות זאת במהירות! אם לא תמהר ידביקו עליך השוטרים האשמה ברצח!

המשחק (משחק פעולה בסגנון הרפתקה) מאפשר לך לנצל את חושיך הדקים ואת כל מה שלמדת מסרטי מאפיה והרפתקאות.

מתאים במיוחד לחדי החושים!





טיפים:

- ★ בדוק ונסה להרים/לקחת כל דבר שתראה. כך תגלה רמזים רבים וחשובים.
- ★ המפתח לדלת שבמשרד נמצא בכיס המעיל... ויש שם גם פריטים חשובים אחרים.
- ★ אל תתניע את המכונית – זו מלכודת!
- ★ פתח את דלת הבאר בעזרת מפתח מספר 3.
- ★ תוכל להכפיל כספך בקזינו – אבל אל תשתמש במכונת המזל השנייה! היא מקולקלת ובולעת מטבעות!
- ★ אם אתה פוגש תנין, הרוג אותו בעזרת אקדח – אם לא תעשה זאת, תהפוך לארוחת הבוקר שלו!
- ★ אם תגיע לתחנת משטרה – אל תיכנס. השוטרים רוצים להדביק עליך האשמת רצח!

שחק אותה חכם

Nintendo®

חדש! מערכת Nintendo כלל שיטתית (מולטי סיסטם) במחיר של ‎560.-‎ ש"ח (כולל מע"מ)

מערכת Nintendo כלל שיטתית (מולטי סיסטם) + אקדח במחיר של ‎670.-‎ ש"ח (כולל מע"מ)

חדש! חדש! חדש!

מערכת נינטנדו + אקדח +
השטיח הספורטיבי +
3 משחקים שונים הכל באריזה אחת

ניתן להסב את מערכות נינטנדו שנרכשו עד חודש נובמבר למערכות כלל שיטתיות פרטים נוספים בחנויות הצעצועים והמחשבים ובמשרדי החברה

להשיג בחנויות הצעצועים והמחשבים המובחרות
יבואן ומשווק נטרה סוכנויות (1990) בע"מ כנרת 13 בני ברק טל: 03 570 2646

מעבר ל-D&D

על ההווה והעתיד של משחקי תפקידים

מאת ערן מולוט

רוב השחקנים בארץ מכירים שני משחקי תפקידים: מבוכים ודרקונים (D&D) ומבוכים ודרקונים למתקדמים (AD&D). שני המשחקים יצאו לאור בהוצאת TSR – אך זו אינה החברה היחידה העוסקת במשחקי תפקידים – והיא גם אינה החברה המובילה בנושא. קיימות חברות רבות הנחשבות טובות יותר: מוצריהם מתקדמים יותר וגם נמכרים יותר.

קהילת השחקנים בארץ אינה מכירה משחקים אלה עדיין, אך אפשר כבר להשיג חלק ממוצרי ICE בחנויות באג מחשבים ובקרוב ניתן יהיה להשיג אולי גם את משחקי West End Games, Avalon Hill ועוד.

אחד ממשחקי התפקידים שכבר הגיעו ארצה (מוצרי ICE) מכונה "משחק בארץ התיכונה". משחק זה מבוסס על סדרת הארץ התיכונה של ג.ר.ר. טולקין, הכוללת בין השאר את ההוביט ואת שר הטבעות. משחק זה (MERP באנגלית) נחשב מתקדם יותר מה־AD&D.

MERP מבוסס רק על קוביות D10 ועל זריקת אחוזים. לכל דמות עדיין יש שש תכונות: כוח, זריזות, כושר, נוכחות אינטואיציה ואינטליגנציה. כל תכונה מקבלת ציון בין אחד למאה וכל ציון מוביל לבונוס באחוזים משלו.

על השחקן להחליט בן איזה גזע הוא (מבין 13 גזעים) ומהו מקצועו: גנב, לוחם, סייר, זמר־נודד, קוסם או כוהן טבע.

ההבדל בין D&D ל־MERP נעוץ בכישורי הדמויות. במשחקי D&D ו־AD&D משפרת כל דמות את כישרון הלחימה שלה מיד כאשר היא עולה בדרגה. ב־MERP מקבלת כל דמות נקודות בעת עלייתה בדרגה. היא משתמשת בנקודות אלה כדי לשפר את כישוריה השונים: תמרונים ותזוזות, כלי נשק, קסם, תחבולות (זוהי תכונת הגנב) וכדומה. העליה בדרגה תלויה גם כאן בניסיון.

במשחקי MERP נצבר ניסיון תוך ביצוע מעשים שונים: הריגה, פציעה (שלך או של האויב) תמרונים מסובכים, רעיונות, מסעות

חוק הקסם מעולם אשף התפקידים

ופגיעות חמורות. פגיעות חמורות? מהו המושג החדש הזה? ובכן, כאשר דמות מתקיפה דמות אחרת או מפלצת, נזרקים לא רק קוביות פגיעה אלא גם אחוזי "פגיעה חמורה".

דוגמא: הלוחם של ליאור מתקיף אורק. הוא מגלגל אחוזים ומקבל 86%. ליאור מיומן מאוד בגרזן בו הוא משתמש והאורק, מצידו, לא היה חכם מספיק להשתמש במגן – אך זריזותו רבה ביותר. התוצאה הסופית, לאחר חיבור כל הגורמים גם יחד, היתה 121.

הטבעת האחת מתוך אוצרות מרכז האדמה

משחקי התפקידים שניתן לרכוש בישראל. הטור על D&D מתאר רק את הקופסא הראשונה. "תמיכה" מתארת את מספר ההרפתקאות, תוספות, עולמות ואביזרים הנמצאים כיום בשוק הישראלי.

משחק	האלופים	סייבר ספייס	MERP	AD&D	D&D
מחיר בסיסי בש"ח	109	62	129	62	141
מספר תכונות לדמות	14	10	10	6	6
מקצועות	-	6	19	6	9
קסמים	כ־60 כוחות	-	כ־2000	כ־400	כ־500
תמיכה	אין	מעט	מעט מאוד	בסדר	המון

האורק משתמש בשירין עור מוקשה ומשום כך גרם לו ליאור 16 נקודות נזק וגם פגיעה חמורה. עיון בטבלה יגלה לנו כי הפגיעה החמורה היתה מכה חזקה בראש האורק שהממה אותו למשך שש שעות וגרמה לו עוד 16 נקודות של נזק נוסף. הערה ליד הטבלה מציינת שאם האויב לא חבש קסדה תגרום לו פגיעה זו למוות. כך קרה שליאור

הרפתקאות עתידניות

הוריד לאורק 31 נקודות ואף הרג אותו – אף שהיו לאורק יותר מ־31 נקודות לפני ההיתקלות.

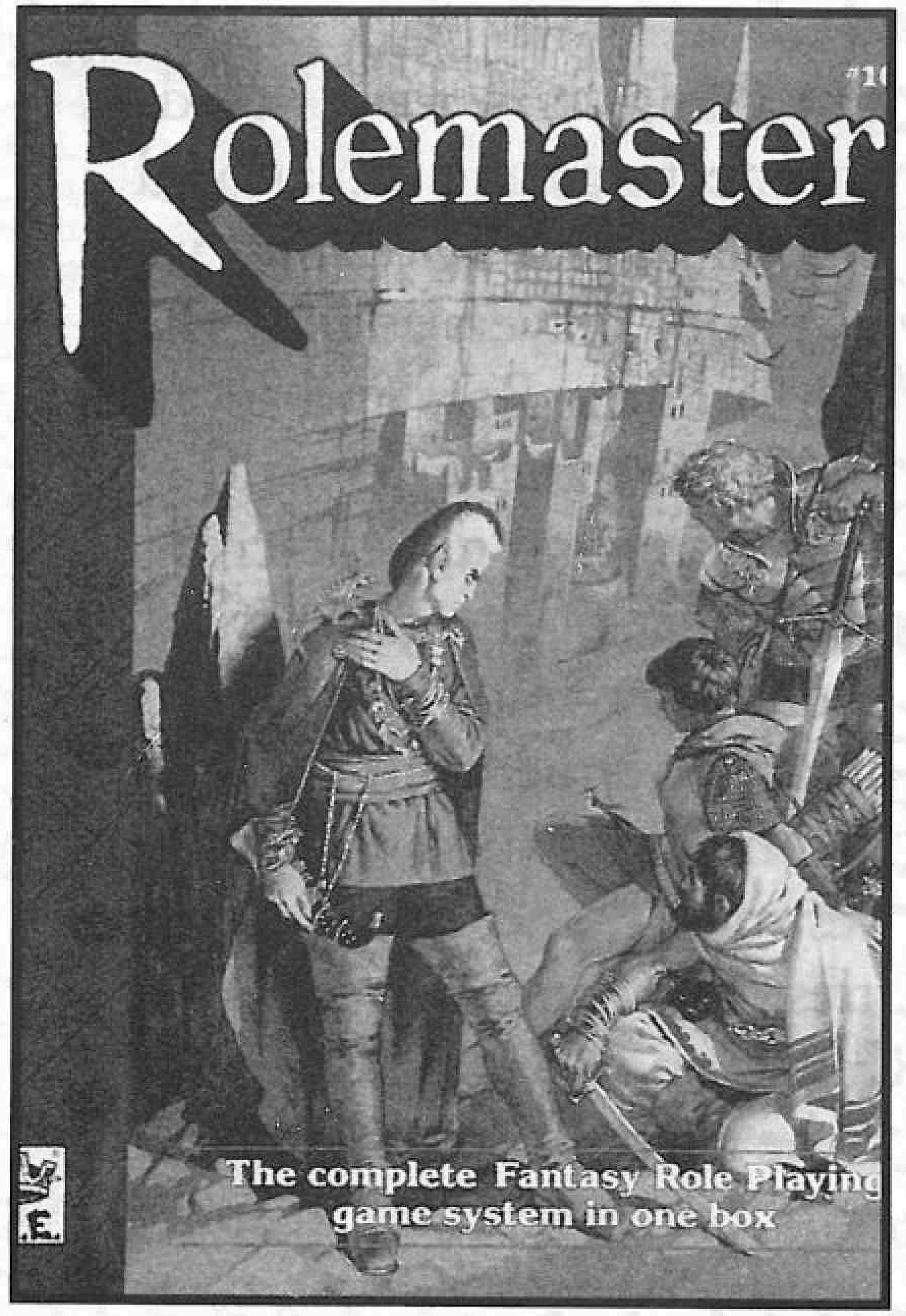
שיטה זו של "פגיעות חמורות" גורמת לכך שלדמויות ב־MERP יש בערך פי שלושה נקודות פגיעה מאשר דמויות שקולות ב־D&D.

גם שיטת הקסמים של MERP שונה מזו הנהוגה במשחקי TSR. הקוסמים ושאר מטילי הקסמים אינם מעיינים בטבלאות כדי לקבוע כמה קסמים יוכלו לבצע. במשחקי MERP מוגדר לכל קוסם מספר נקודות כוח, הנקבעות בהתאם לתכונה הראשית שלו. מספר נקודות הכוח עולה בכל פעם שהקוסם עולה בדרגה. קסמים מוגדרים בדרגות אחת עד עשר וכל קוסם יכול להטיל קסמים בדרגה שווה לדרגתו או פחותו ממנה: הטלת קסם מדרגה שישית מוריד שש נקודות כוח, למשל. נקודות הכוח חוזרות לאחר מנוחה והתאוששות.

לימוד קסמים ספציפיים נעשה על ידי הוצאת נקודות על מיומנויות קסם. הקסמים מחולקים לרשימות שבכל אחת קסם אחד מכל דרגה ולכולן נושא משותף. חישוב הלימוד מתבצע על ידי זריקת אחוזים לגבי הרשימה הרצויה והוספת 5% על כל נקודת כישרון המשמשת למטרה זו. אם התוצאה הסופית מגיעה למאה, נלמדת הרשימה כולה והקוסם יכול להקדיש זמן ומרץ ללימוד רשימה נוספת.

הקסמים מתחלקים ב־MERP לשתי ממלכות: ממלכת מהות הקסם (המשמשת קוסמים וזמרים) וממלכת העברת הקסם (המיועדת לכוהני טבע ולסיירים). האנרגיה המופעלת עבור קסמי העברה אינה נוצרת על ידי המשתמש אלא מועברת מהאלים אל מאמיניהם. הקסמים מתחלקים לרשימות שונות וסוגים שונים – אך בסך הכל יכולים שחקני MERP להפעיל כ־400 קסמים.

עד כאן סקירה על קצה המזלג של שיטה מורחבת ומתקדמת ביותר – אך זו אינה השיטה המתקדמת ביותר. סקרתי אותה כאן משום שניתן למצוא בארץ מוצרים הקשורים אליה. בחודשים הקרובים צפויים להגיע מוצרים מסדרת אשף התפקידים, שהיא משחק מורחב ומעניין עוד יותר ממשחק MERP. למעשה, סדרה זו כבר הגיעה פעם לארץ – אך כל העותקים ממנה נחטפו מיד וכיום קשה מאוד להשיג אותה.



אשף התפקידים

מלך עשה בקוסם אפוי

ראיון עם שליט המבוך עדי ורניק

זחלנו על ארבע למאורתו של עדי ורניק. דרקונים כחולים רשפו לכיווננו ונמר זהיר ביותר איים עלינו ממרומי כוננית הספרים.

עדי, כך שמענו, היה אחד מחלוצי דרקונים ומבוכים בישראל. בראשית שנות השמונים, כאשר עדי היה בן 16, כלל לא היתה ספרות עברית בנושא. כיצד הגיע הבחור למשחק?

"עבדתי ושיחקתי במערכת המחשב של אוניברסיטת תל אביב. בין היתר נהניתי ממשחק הרפתקה בשם ZORK. זוכרים את ZORK? זה היה אחד הקווסטים הראשונים. שיחקתי אותו במחשב גדול מאוד - PDP 11. למחשב היה זיכרון פנימי של 256K - או אולי אפילו 512K, וכונן קשיח בנפח 70MB. מערכת מסוג זה עלתה בזמנו עשרות אלפי דולרים ומשום כך לא שימשה כמחשב אישי אלא שירתה משתמשים רבים באוניברסיטה."

"אהבתי מאוד את משחק ZORK ורציתי לכתוב בעצמי הרפתקה כזו. תכננתי את ההרפתקה בצורה יסודית ביותר - **מילאתי ארבעים עמודים מודפסים בצפיפות בתיאורים של המבוך והנוף.** אפילו התחלתי לכתוב תוכנית שתשחק אתי.

"התיאור שכתבתי היה מדוייק מאוד. נעזרתי בספר הדרכה לשליטי מבוכים (ספר AD&D) כדי להחליט מה בדיוק יהיה איפה ואיך ירביץ מי לרעהו. הקפדתי על כל פרט... אבל קשה מאוד לכתוב תוכנית שמאפשרת תיאור מדוייק של המציאות.

"החלטתי לכתוב תוכנות פשוטות יותר" - ורניק עסק בפיתוח תוכניות עסקיות שונות - "ודתמתי חבורה של סטודנטים צעירים ליצר ההרפתקנות שלי. יצרנו חבורה ששיחקה יחדיו שנים רבות."

החבורה של עדי ניסתה להסתמך ככל האפשר על חוקי המשחק והמציאות. **כל שחקן החל דרכו ברמה הראשונה** וטיפס ועלה, תוך טיפוח דמותו - עד שהדמות נרצחה, נהרגה או הגיעה לקיצה בדרך מקורית אחרת. לאחר שנתיים של משחק אינטנסיבי הגיעו רוב משתתפי החבורה לרמה התשיעית וצברו במהלך הדרך ניסיון רב במשחק.

"כשהם הגיעו בממוצע לרמה השביעית כבר הגיעו הבחורים לרמת תחכום גבוה למדי (בחורות לא שיחקו איתנו לאורך זמן). אני זוכר משחק אחד בו ייצגתי דמות שאינה משחקת (NPC - המיוצג תמיד על ידי השה"מ). בתפקיד זה היה עלי לשאת נאום בפני עדת אורקים קשי עורף. בתוקף תפקידי כשה"מ ידעתי שהחבורה תכננה התקפה מסודרת על האורקים - אולם לא יכולתי לומר להם דבר... הנואם לא ידע על ההתקפה. תוכנית המלחמה הסתמכה על תזמון עדין ביותר - אבל אני עמדתי ונאמתי. נאמתי ונאמתי, שכנעתי ושכנעתי וכשהגעתי לסוף דברי ראיתי את קבוצת השחקנים יושבים מרותקים מולי. מרוב קשב שכחו השחקנים את התזמון העדין! אין צורך לומר שהאורקים ניצלו מההתקפה ועשו שמות בדמויות."

עדי נודע כשה"מ תחמן במיוחד. הוא יצא מגדרו כדי לגרום לשחקנים שבקבוצתו לפתור בעיות בצורה מתוכחמת. הוא לא אהב את הסתמכותם על הכוח הפיסי. **"מספר נקודות פגיעה גבוה אינו מבטיח עמידות. תמיד ייתכנו הפתעות..."** ולפעמים עדי גם הכין אותן.

אחת ההפתעות שעדיין מדברים עליהן השחקנים היא "מקרה הדרקון". כלל ידוע הוא שדרקון יכול לרשוף אש רק שלוש פעמים בכל יממה. לא מוקצבות לו רשיפות נוספות - אי אפשר! באה קבוצת שחקנים עמידה במיוחד ונקטה באסטרטגיה הבאה: "נשלח קדימה פתיון, שיגרום לדרקון לרשוף. נשלח את השחקנים העמידים ביותר, כדי שלא ייאפו. נחזור על תהליך הפיתוי-דליקה עד שהדרקון ינצל את כל כוח האש שלו - ואז נלך ונשלח את הקוסם שיהפוך אותו לשפן ורוד ונחזור הביתה עם האוצר!"

עדי הכיר את דרך המחשבה של שחקניו. בעת תכנון המבוך צייד את הדרקון בפריט מכושף - מדליון המעניק לדרקון העונד אותו רשיפה נוספת. החבורה זכתה בקוסם צלוי ועדי זכה להערצת כלל העולם (מלבד הבחור ששיחק את תפקיד הקוסם...).

נבחרי PC בישראל-91

סיון LAN או"מ

אנשים ומחשבים

נבחרת להשתתף בסקר משתמשי מחשבים אישיים בישראל - עד 28/2
הזדרז - 10 מחשבוני OLIVETTI NOTEBOOK D1000 - ממתינים לך!

קורא יקר

אנא מלא את שאלון "הנבחרים" והשתתף בעידוד מוצרי המחשב והתקשורת המצויינים בישראל. השתמש בשאלון והצבע על המוצרים שאתה מכיר וממליץ עליהם על סמך ביצועיהם וערכם האמיתי. אינך חייב להמליץ על מוצר ניבחר בכל הקטגוריות והמוצרים, מאידך, בחר מוצר או שרות אחד בלבד בכל קטגוריה. בין ממלאי השאלון יוגרלו פרסים יקרי ערך. ניתוח מלא של התשובות ומשמעותן יפורסם במדורי אנשים ומחשבים ו־32Bit ויזכה לפרסום נרחב.

כיצד למלא את השאלון?

1. פשוט מאוד: מלא את הטופס.
2. בחר מוצר אחד בכל קטגוריה.
3. השתמש בטופס אחד עבור משיב אחד. (בהחלט ניתן לצלם ולהשיב על גבי טופס מצולם).
4. אנא הייה ספציפי. ציין את שם הדגם, היצרן ואף את סוג המעבד. פרט את שם התוכנה, מספר הגירסה ואף הוסף את פרטי מערכת ההפעלה.
5. **על השאלון להגיע למשרדינו לא יאוחר מ-28/2/92**

(עובדי חברה/יצרנית/משווקת/סוכנות מנועים מלהצביע על מוצרי חברתם)

שם:
תפקיד:
חברה:
כתובת מלאה ומיקוד:
פקס:
טלפון:
תחומי פעילות:
משתמש במחשבים-פרט:
משתמש בתוכנות-פרט:
משתתף בקורסים וימי עיון (השתדל לציין את שם המארגנים):
קורא עיתונות מחשבים:

חומרה:	שם המוצר	מודל	יצרן
מחשב שולחני PC			
מחשב נייד/ירך PC			
מדפסת לייזר			
מדפסת סיכות			
מדפסת הזרקת דיו			
מוניטור			
מודם			
מתאם גרפי			
כלי איחסון			
סורק			
כרטיס מימשק תקשורת			
אביזרי הצבעה			
החברה המצטיינת בשרות ותמיכה			

תוכנה	שם המוצר	גירסה	מע' הפעלה	יצרן
מעבד תמלילים				
תוכנת הפקה שולחנית				
עיצוב/צבע				
גיליון אלקטרוני				
בסיס נתונים יחסי				
קישוריות				
הפעלת דיסקים				
שפת תיכנות				
מערכת הפעלה לרתים				
עיצוב בעזרת מחשב				
ניהול פרוייקטים				
הנהלת חשבונות				
משחקים				
מערכת הפעלה/סביבה				
התוכנה הטובה ביותר				
חברת התוכנה המעניקה את השרות והתמיכה הטובים ביותר				

שלח השאלון היום ואולי OLIVETTI NOTEBOOK D1000 שלך!

אנשים ומחשבים: ת"ד 11616 ת"א 61116, פקס 03-295-144

תחמונים

D&D

הפעל את ספר החוקים לטובתך

★ התגלגל לידינו פריט כישוף רב עוצמה במיוחד: מדליון השליטה בשליט המבוך. זהו פריט שרצינו תמיד למצוא...

★ הפעלנו את המדליון על השליט החביב עלינו וגילינו מספר דברים שהשליט אינו רוצה ששחקניו ידעו....

★ חזיון התעתועים

שימו לב קוסמים! אם תעיינו במדריך הראשון לשחקנים תגלו את הקסם החביב "חזיון התעתועים". טווח הקסם הוא 80 מטר וההשפעה היא על נפח של 7X7X7 מטר – כלומר, 343 מטר מעוקב. תחמן ממיודעינו הפעיל את חזיון התעתועים לא כדי לגרום נזק אלא כדי להסיח את דעתם של חבורת ענקים טורדנית ששמרה על "מעבר הכרחי".

מה עשה המנוול? הקרין "סרט קולנוע" על מסך ענק בנפח של קצת פחות מ־343 מטר מעוקב – רוחבו 160 מטר, גובהו 4 מטר ועומקו חצי מטר בלבד... המסך נוצר, באופן חוקי לחלוטין, בעזרת חזיון התעתועים. הענקים, שלא ראו מעודם אלף פילים שועטים אל ההר החביב עליהם, נטשו את משמרתם ובחנו את התופעה – וחבורת השחקנים שליוותה את התחמן שלנו התגנבה בשלווה מאחוריהם.

עוד שימוש לחזיון התעתועים הוא ביצירת גשרים. לפי הכתוב בספר, החזיון אינו יכול לגרום נזק ממשי. נכון. אמנם כך הוא הדבר – אך האם תהום תהיה קטלנית פחות אם היא מוסתרת על ידי חזיון של גשר?

נכון, השה"מ יכול ליצור אורקים חכמים יותר, שיבדקו ברגל חששנית את התהום ולא יטפסו על גשר שאינם יכולים להרגיש. יש גם תחמון שיפעל נגדם: בנה התחלה של גשר, חצי מטר – אולי אפילו תשעים סנטימטר. הכן חזיון תעתועים שעוטף את תחילת הגשר וצור חזיון נוסף, המסתיר את הגשר האמיתי (איך מסתירים? אין שום בעיה. החיזיון צריך להראות בדיוק כמו הנוף שמתחת לגשר (ממולו). ניתן לחסל קבוצה גדולה של יריבים אם הם ממהרים מאוד וצריכים לעבור מעל נהר רוגש או תהום עמוקה.

ומה בנוגע למצבורי זהב? ניתן להגיע לשיאי גניבה בעזרת קוסם (בעל הנטייה הנכונה לרשע). אם אתה מוצא את עצמך בחבורה שכוללת קוסם וגנב המשתפים פעולה, צאו יחדיו למסע גניבה בעיר החביבה עליכם. הקוסם יכול לעטוף חדר שלם בחיזיון ("חדר הכספות של הבנק מכיל את כל הכספות הסגורות ורק אוויר מלבדן") והגנב המיומן יכול להיכנס, לפתוח כספות ולצאת – מבלי שיחושו בו.

אחד היתרונות הגדולים של חזיון התעתועים נעוץ בכך שאין לדמויות העוברות בסביבתו כמעט כל סיכוי להבחין בו (גילגול הצלה מפני לחשים) אם החזיון אינו תוקפני.

כלומר, השימוש הנכון באבן אינה זריקתה על הקורבן (מזה הוא עוד עלול להתחמק) אלא הצבתה כזקיף על פריט שאתה רוצה להסתיר.

ניתן להתגבר גם על הסייג ההורס את החיזיון אם הקוסם נע ממקומו. זיכרו שכל תנועה היא דבר יחסי. הקוסם שהטיל על עצמו לחש ריחוף (וקשר לפני כן חבל למותניו) יוכל להיגרר בעדינות על ידי החבורה – מעין בלון, אבל יעיל יותר.

אין ספק שהקדשת תשומת לב ויצירתיות לכשפים הרגילים – גם אלה שברמות הנמוכות ביותר – תגלה לשחקן השאפתן דרכים חדשות ומקוריות להקשות על חיי השה"מ שלו. תנו דרור לדימיונכם ושילחו לנו רעיונות נוספים לתחמונים. נשמח לפרסם את הדרכים הכי פחות שגרתיות לבצע פעולות יומיומיות במבוכים.

כל מה שרצית לדעת על

תוכנה? תטורה ■ Windows 3.0 ■ יוניקס ■ מעטפות DOS ■ מג'יק ■ DBase IV ■ HP NewWave ■ קורל דרו ■ פרדוקס ■ תוכנות שיתופיות ■ מולטימדיה שולחנית ■ קווטרו פרו ■ MultiWriter ■ מיכל להגהה עברית ■ גרפיקס גלרי ■ GEOS ■ טורבו ++C ■ DOS 5.0 ■ וורדפרפקט 5.1 ■ לוטוס 3-2-1 ■ מיפוי שולחני ממוחשב ■ תיכנות מוכוון אוביקטים ■ תוכניות כיווץ ■ PC Tools 7.0

חומרה? Super VGA - המהפכה הצבעונית ■ ביצועי שיא מהדיסק ■ תחנות עבודה מתקדמות ■ לקנות PC משומש ■ ACER - תואם התואמים ■ HP Lazerjet ■ להכניס יותר לדיסק

מחשבים ניידים? טושיבה 1200EX ■ מחשב נייד כסמל מעמד ■ מהפכת המחשבים מבוססי קלט־עט ■ NCR 3125 ■ GridPad לאיש הנייד ■ תקשורת מחשבים בנסיעות ■ משקל כבד למדפסות קלות ■ תצוגה גרפית במחשבים ניידים

תקשורת? רשת Peer to Peer ■ 386 ו־486 ברשת תקשורת מקומית ■ LAN בשנות התשעים

32Bit מגזין למיחשוב אישי
עכשיו בגליון מס' 16

אל תתן למהפכת המיחשוב האישי להתרחש בלעדיך!

תוכנה מתנה על תקליטון בכל גליון:
■ גליון אלקטרוני מלא - "קלי קלות" ■ מחסל וירוסים מקצועי ■ תוכניות דחיסה ■ תוכניות לניהול הדיסק הקשיח ■ תוכנית עזר למסך ולמקלדת

טוב שיהיה ב־Byte:
טיפים וטריקים

איך לעשות מה:
מדריך למשתלמים מהביט הראשון

32Bit טל 295145 פקס 295144
אנשים ומחשבים ת"ד 11616 ת"א מיקוד 61116

☐ כן, אני מעוניין בגליון דוגמא ☐ כן, אני מעוניין לעשות מנוי

שם ____________ כתובת ____________ מיקוד ____________

חברה ________ תפקיד ____________ טל ____________ פקס ____________

לא יאומן כי יסופר

תשע נשמות לחתול

מתוך הספר "סיפורים מעולם אחר" מאת דוד בן קיקי

ביומי האחרון במצרים הסתובבתי להנאתי בשוק חאן אל חליל בקהיר, ובלבי החלטה נחושה שאיני קונה דבר, אלא מטייל וסופג לקירבי את שלל הצבעים, הקולות והריחות של שוק ססגוני זה.

לאחר שטיילתי כשעה בסבך סימטאות השוק, נעצרתי ליד כוך קטן שבתוכו ישב נובי זקן, שחום ויפה תואר, שמכר חיקויים של פסלים עתיקים. הסתכלתי בשיוויון נפש על ערימת הפסלים, כשלפתע נתקלו עיני בפיסלון קטן של חתול, חיקוי של פסל מצרי קדום. כידוע, החתול נחשב לבעל־חיים מקודש במצרים הקדומה ופיסלי חתולים נמצאו ליד מומיות של מלכים ונסיכים מצריים. פיסלון החתול היה יפיפה והיה לי קשה לגרוע את עיני ממנו.

שאלתי את הנובי למחיריהם של הפיסלונים השונים. המחירים היו מגוחכים, זולים להפליא. אך כשהגעתי אל החתול השתנה המצב. הנובי דרש 100 דולר. צחקתי ואמרתי לו שב־100 דולר, אני יכול לרכוש את כל החנות.

הנובי אישר את דברי, אך הוסיף: "כל החנות – פרט לחתול". שאלתיו מה מיוחד בחתול והוא השיב לי: "חתול זה אינו חיקוי, הוא בן 4000 שנה והוא נלקח מאחד מקיברות הפרעונים".

לא האמנתי לאף מלה אחת מדבריו של הנובי הזקן, אך החתול ריתק אותי. צבעו כעין החול ועיניו כחולות ירוקות כצבע הכנרת כשהיא חצי שקטה וחצי סוערת.

הייתי מוקסם, הצעתי לנובי חמישים דולר, הוא סירב ואמר: "חתול זה לא אמכור בסנט אחד פחות ממאה דולר".

אינני יודע איזה טירוף אחז בי, כשאמרתי לעצמי: "אני אקנה את החתול"! שלפתי שטר של 100 דולר ונתתיו לנובי. הוא עטף את הפיסלון. נטלתי את החבילה וחזרתי למלוני.

למחרת בבוקר בנמל התעופה, ראיתי שלטים המזהירים מהוצאת עתיקות ממצרים. לא רציתי להתבזות בהברחה, הראיתי את החתול למוכס וסיפרתי לו שקניתי זאת בשוק. המוכס חייך ואמר שהוא מקווה כי לא שילמתי יותר מדולר אחד בעבורו. חייכתי במבוכה ושתקתי.

במטוס כבר החלטתי באיזה שם אקרא לו:

במצרית קדומה "נפר" זה "יפה", "נפר־תרי" זה "יפהפה" ו"נפרתיתי" – "הכי יפה". קראתיו נפרתיתי.

בשובי לארץ החלטתי לבדוק אם יש אמת בדברי הנובי והפיסלון אכן אמיתי. נסעתי לירושלים למכון לארכיאולוגיה באוניברסיטה העברית. את אורי, אחד המרצים, שהיה מומחה לתרבות המצרית העתיקה, הכרתי אישית. מצאתיו בחדרו.

כששלפתי את הפיסלון הוא הביט בו נדהם: "זה אחד החתולים המצריים היפים ביותר שראיתי בחיי".

"יפה־יפה" אמרתי – "אבל עתיק?"

אורי קירב את הפיסלון לעיניו, העיף בו מבט שני ואמר: "אני חותם שהוא אמיתי, אך למה לסמוך על מראה עיניים? אבדקו מייד". הוא ניגש למעבדה וחזר כעבור חצי שעה נרעש: נפרתיתי הוא אמיתי. הוא בן 4000 שנה" – אמר לי.

חזרתי לביתי נרגש. הצבתי את נפרתיתי במקום כבוד בין הפיסלונים האצטקים והאסקימואים, שרכשתי בנדודי ברחבי־עולם.

בימים הראשונים הייתי מביט בנפרתיתי מוקסם. לאט־לאט התרגלתי ליופיו ונוכחותו ורק מדי פעם הייתי מביט בו, כפי שהייתי מביט בשאר שכיות האמנות בביתי. כל זה נמשך עד לאותו ליל חמסין, כשהצימאון גבר עלי. התעוררתי משנתי. פניתי למטבח כדי לרוות את צמאוני בכוס בירה קרה. לא הדלקתי אור, כדי לא להפריע לבני משפחתי שהיו שקועים בשינה.

בדרך חזרה, הבירה בידי, היתה לי הרגשה שמישהו או משהו צועד ליד רגלי. ההרגשה התחזקה כשהמשהו התחכך ברגלי בעדינות וברוך משיי. מרוב בהלה נשמטה הכוס מידי והתנפצה לרסיסים. שמעתי כעין יללת חתול רחוקה ואז השתררה דממה. חזרתי למיטתי והחלטתי שלמחרת בבוקר אאסוף את שברי הספל. בבוקר חיפשתי לשוא את הספל השבור על הריצפה. הוא היה מונח במקומו הקבוע במטבח, מצפה לי כבימים ימימה.

צחקתי לעצמי על החלום המשונה, אך על הריצפה בדרך לחדר השינה, היתה שלולית של בירה...

מאותו יום לא הייתי שקט: דברים מוזרים המשיכו לקרות בבית. לא סיפרתי על כך לאיש. פחדתי שיצחקו לי. וכי מי היה מאמין לי, שמכשיר הטלוויזיה שאותו כיביתי במו ידי בחצות, התחיל לפעול מעצמו לפנות בוקר, קולט תחנות מארצות שונות ומשונות שאת שפתן לא הצלחתי לפענח? ומי היה מאמין לי, כי כאשר היתה הפסקת חשמל כללית ובכל בתי שכנינו שרר חושך – היה ביתי מואר באור נגוהות? ולפעמים היה האורגן החשמלי מנגן מעצמו בלילות?

לא הייתי שקט. אך החלטתי שיש ודאי הסבר הגיוני לכל הדברים המוזרים הללו. כך היו הדברים עד ליום ההולדת של תומר בני. תומר ביקש מתנה – חתול. תוך שהוא מבטיח לדאוג לכל צרכיו. הסכמתי.

עוד באותו יום הלכנו לחנות. היו שם כעשרה חתולים נהדרים, אך את עינינו משך מייד חתול זכר כבן שנה, שהיה ממש העתק מדוייק של נפרתיתי. לא היססנו לרגע. רכשנוהו מייד, ותומר החליט – בגלל דמיונו לנפרתיתי – לקרוא לו "נפר" דהיינו ־ יפה. וכך היה.

כשחזרנו הביתה, ניגשנו מייד עם נפר אל נפרתיתי כדי להשוות בינהם, אבל נפרתיתי נעלם! הפכנו את הבית מן המסד ועד לטפחות, אך לא היה זכר לפיסלון. לימים נשכח נפרתיתי מליבנו ואילו נפר נהפך לבן־בית, או יותר נכון – לבעל הבית. הבית כולו עמד לרשותו. הוא נמצא היכן שרצה, בא והלך כרצונו ברחבי הבית, ארוחותיו הוגשו לו בשעות קבועות ואיש לא שלט בו. כל נסיונותי ליצור קשר עימו עלו בתוהו. הוא פשוט לא התייחס אלי. היה לי אף הרושם שהוא לועג למאמצי המגוחכים. כך נמשכו הדברים עד לאותו לילה...

באותו לילה פרשתי לחדרי לישון. כיביתי את החשמל ונרדמתי מייד. כעבור שעה או שעתיים הרגשתי שאור דולק בחדרי. פקחתי את עיני ואכן החדר היה מואר ועל חזי ניצב נפר. עיניו מביטות בי, ספק בלעג ספק בשינאה. ניסיתי לקום, אך נפר לחץ גופו אל חזי ונדמה היה לי שמשקלו מאות ק"ג. הייתי משותק מפחד בלתי מובן, כשלפתע פתח נפר את פיו ודיבר אלי בעברית צחה: "אל תנסה לקום".

לא האמנתי למישמע אוזני. נפר מדבר?

נפר כאילו קרא את מחשבתי ומייד אמר: "מה אתה מתפלא שאני מדבר? אתם, בני האדם, החלטתם שהינכם היצורים הנבונים ביותר על פני כדור הארץ ובכלל ביקום כולו. אבל, אינכם אלא טיפשים, לעומתנו החתולים. אנו מקדימים אתכם באלפי שנים ואנו גם שולטים בכם כבר אלפי שנים. שים לב: מי האדון ומי המשרת בבית זה? מי דואג למי – אתה לי או אני לך? אתה הרי המשרת שלי, אתה דואג לי לאוכל, לטפול רפואי, לפינה חמה לשינה ואתה משלה את עצמך שאתה האדון שלי".

לאחר שתיקה קלה המשיך:

"אתם כה מפגרים, שאתם עדיין לומדים. אנו הפסקנו זאת מזמן. אנו קולטים, קולטים הכל. את מאות הספרים באנגלית, צרפתית, ערבית ובעברית בספרייתך, אותם קראת במשך שנים, אני קלטתי בשניה, כשנכנסתי לביתך. אינך מאמין?

בראותו את הבעת הספקנות שעל פני, החל לצטט קטעים נבחרים מ"מלחמה ושלום" מ"החטא ועונשו", סונטות נבחרות של שייקספיר (אותן דיקלם באנגלית) וקטעים מהאמנה החברתית של ז'אן ז'אק רוסו (בצרפתית רהוטה). הקשבתי לדבריו אחוז אימה ותדהמה, חושש לפצות את פי.

בסוף אזרתי עוז ואמרתי: נפר, אבל הרי כל הזמן אתם החתולים, שותקים. האם אינכם מדברים בינכם?

נפר חייך ואמר: "הרי לך עוד דוגמה לטיפשות האדם. האינך תופס, שכשם שאנו קולטים מידע, כך אנו מעבירים מידע מבלי צורך להשתמש בקולות ובמכשירים שונים ומשונים, שאתם משתמשים בהם?"

"אבל לפעמים, אתם בכל זאת מייללים" מלמלתי.

"נכון" – אמר נפר – "כשם שאתם שותקים לפעמים".

לא ידעתי מה לענות. הייתי המום. לאחר כמה שניות התאוששתי ושאלתי את נפר: "מה בעצם, אתה רוצה ממני?"

נפר חייך ואמר: "אני מבקש ממך שתפסיק את נסיונותיך המטופשים להתיידד עמי. אני לא מתיידד עם יצורים בעלי תרבות כה נמוכה מסוגך. את המפריע לי בנסיונותיך ואם תמשיך בהם, אסלק אותך מהבית".

לא יכולתי להתאפק. הבנתי שאני חולם, וכי איך יוכל חתול לגרשני מביתי?

פרצתי בצחוק אדיר. נפר כאילו קרא שוב את מחשבותי. הוא פער את לועו תוך שהוא אומר: "כדי שתדע, שאינך חולם, אני אשאיר לך מזכרת". ובין רגע נעץ את שיניו בזרועי.

הרגשתי כאב נורא, ופקחתי את עיני. החדר היה חשוך, התהפכתי על ביטני ונרדמתי. בבוקר התעוררתי עם תחושת כאב מוזרה בזרועי. הסתכלתי על הזרוע, סימני נשיכה ברורים היו טבועים בה! קמתי מבועת והבנתי שזה לא היה חלום. נפר נשך אותי ועליי להיפטר ממנו.

חיכיתי עד שכל בני ביתי יצאו לעיסוקיהם. הוצאתי את אקדחי מן הכספת ותפסתי את נפר. נשאתיו בידי כשאני לוחש לו: "יותר לא אפריע לך ואתה לא תפריע לי".

כשהגעתי אל דיונות החולות בקצה העיר הוצאתי את חפירה מתא המטען של המכונית. חפרתי בור עמוק מאוד, תפסתי את נפר, יריתי שלושה כדורים בראשו וזרקתי את ניבלתו אל תוך הבור. כיסיתי אותה היטב בחול דחוס ונסעתי לעבודתי.

בערב בשובי הביתה, קיבל אותי תומר בעצב ואמר לי שנפר נעלם. העמדתי פנים עצובות ופניתי לחדרי. בדרכי לחדר עורר משהו את תשומת לבי. הסתכלתי על השידה: פיסלו של נפרתיתי ניצב במקומו הרגיל, בין הפסלים האצטקיים והאסקימואיים.

נתקפתי באימה ובחמת זעם כאחת. תפסתי את הפסל וניפצתי אותו בכל כוחי אל ריצפת החדר. נפרתיתי התנפץ לרסיסים. תומר הביט בי נדהם, אך באותו רגע נשמעה יללה ונפר הופיע מתחכך ברגליו של תומר, ששמח מאוד לקראתו.

השמעתי זעקת אימים וברחתי מן הבית...

בני משפחתי עדיין באים מדי פעם לבקר אותי במוסד לחולי רוח, בו אני שוכן, אך לעולם אינם מביאים איתם את נפר.

ספרו של דוד בן קיקי "סיפורים מעולם אחר" יצא בהוצאת לילך ונמכר ברשת חנויות באג ובחנויות הספרים המובחרות

הדוור שלנו לא אוהב אתכם. כל יום הוא מתלונן על מספר המכתבים שאתם שולחים ל־ WIZ – אז קנינו לו אופנוע. כי אנחנו משתגעים על המכתבים למערכת – ואוהבים יותר מכל את הטיפים. תודה רבה לכל מי שמשחק ומצליח לפתור – ושולח מכתב למדור זה. אנחנו מחפשים במיוחד טיפים לסגה ונינטנדו – אבל גם סיוע למשחקי IBM משמח אותנו מאוד.

תודה, WIZ־ים!

רם גלבוע מגבעתיים שלח לנו את הטיפים הבאים:

יבם ותואמיו יבם ותואמיו

:LARRY 3

★ כדי לצאת במבוך הבמבוק הדרך היא למעלה, למעלה, ימינה, ימינה, למעלה, שמאלה, ימינה, למעלה, למעלה, למעלה, למעלה, שמאלה, למטה, שמאלה, שמאלה, שמאלה, למעלה, למעלה, למעלה...

★ במסך הפתיחה הולכים לפח וכותבים READ PLAQUE ולאחר מכן הולכים לטלסקופ וכותבים LOOK INTO TELESCOPE.

:SPACE QUEST 3

★ בחללית (לאחר שלוקחים את הריאקטור) כותבים: Put reactor in hole.

★ כדי לשחרר את האנשים המצופים בג׳לי צריך להשתמש בפנס על האנשים.

★ כאשר מגיעים לכוכב הפיראטים (לשער) מחכים עד שמציעים לך אפשרויות ובוחרים באפשרות use belt.

★ כדי לצאת מהחללית בכוכב אורטגה צריכים לכתוב wear underwear.

:ICEMAN

★ בחדר שלך בצוללת צריכים ללכת למגירות ולכתוב open drawer ואז look into drawer ואז לקחת את מפענח הצפנים.

:LOOM

★ בדרקון צריך להפוך את הזהב לקש ולהפעיל לחש הרדמה – ואז אש או שינוי צורה.

תודה לך רם! אתה ממש WIZ–WIZ!

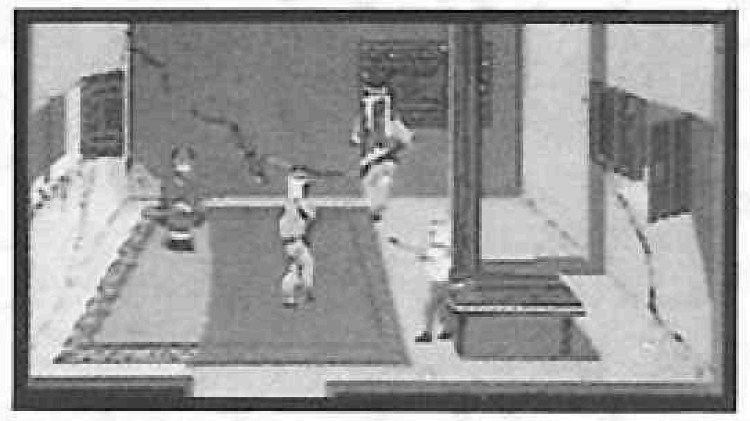
ניר שני־דור, מרחוב יריחו 29 בחולון מוכן לעזור לכל מי שצריך עזרה במשחקי SEGA הבאים

ALEX KIDD 3 HIGH TECH WORLD
ALEX KIDD 4 – SHINOBI WORLD.
הוא גם מגלה את הדברים הבאים על משחקי IBM:

★ בספייס קווסט 3 – צריך לעלות על הקרון על הקרון, להיכנס לחדר שבו נמצא הרובוט ולהגיע לצד הקרוב למסך. נמצא שם משטח כחול. עוצרים לידו וכותבים GET OUT. הולכים קדימה עד שנופלים. אחרי שנופלים צריך לעמוד על יד הסולם ולכתוב climb ladder. אחרי שיוצרים החוצה אסור לזוז (המשך הפיתרון שמור במערכת).

דר אלמוג מתל אביב שלח לנו טיפים ל־ICEMAN:

★ כאשר תיכנס לבר אל תקנה לבחורה היושבת לבדה משקה – היא לא תיתן לך



לקום עד שתשתכר וכך ייגמר המשחק.

★ כאשר תחזור למלון, קנה עיתון במחלקת העיתונים בעזרת הכסף שלקחת מהחבר שלך. קח גם את רשיון הנהיגה – תצטרך לנהוג בהמשך.

★ לפני שתעלה לספינה פנה והצדע לדגל על ידי הפקודה SALUTE THE FLAG.

רועי כהן וליאור פלוט מנצרת עילית כתבו לנו על משחק סנופי ל־IBM:

★ כדי להשיג את המשאבה צריך לחצות את הנהר על הכדור ולזרוק לתוך הבאר את המטבע ולפוצץ עם המקלע את הבלון עם המשאבה.

★ כדי להשיג את הברווז צריך לנפח את הבריכה ולמלא אותה במים ואז להראות לילדה את הצפרדע, כדי שתזרוק החוצה את הברווז.

רועי וליאור כתבו לנו גם על CASTLES:

★ בדרך כלל כדאי להסכים לבקשות של נזירים או איכרים. לרוב הם רוצים לעזור לך ולממלכה.

:ROBOCOP 2

★ אל תפגע בבני אדם ללא נשק.

★ השמד את מכונות הקוקה־קולה. יש שם דברים מועילים.

עמר לוי מכפר מרדכי כנראה ממש־ממש אוהב לקרוא את WIZ – עמר! גם WIZ אהב לקרוא את המכתב שלך!

★ במשחק סופר קוף – בשלב הראשון אסור לעמוד מתחת לגשם כי הוא מוריד נקודות!

עמר – תודה גם על כל שאר הטיפים – ואנחנו מקווים שבקרוב יהיה לך מחשב משלך!

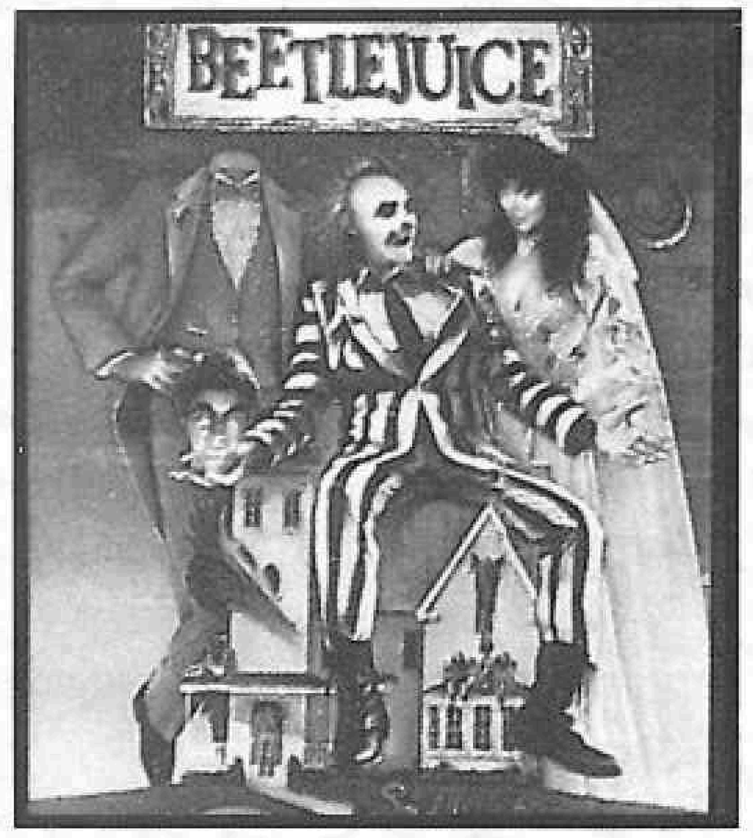
חן הקמן מגבעתיים מציע מספר הצעות בנושא המשחק קליפורניה גיימס ל־IBM:

★ סקטבורד: כדאי לעלות פעמיים על הרמפה ולהיפסל ושוב לעלות פעמיים ואז לעשות את כל הרמפות.

★ דיסקוס: על הקו יש שתי מלים. לך עד למלה הראשונה ולחץ על SPACE.

למשחק BEETLE JUICE:

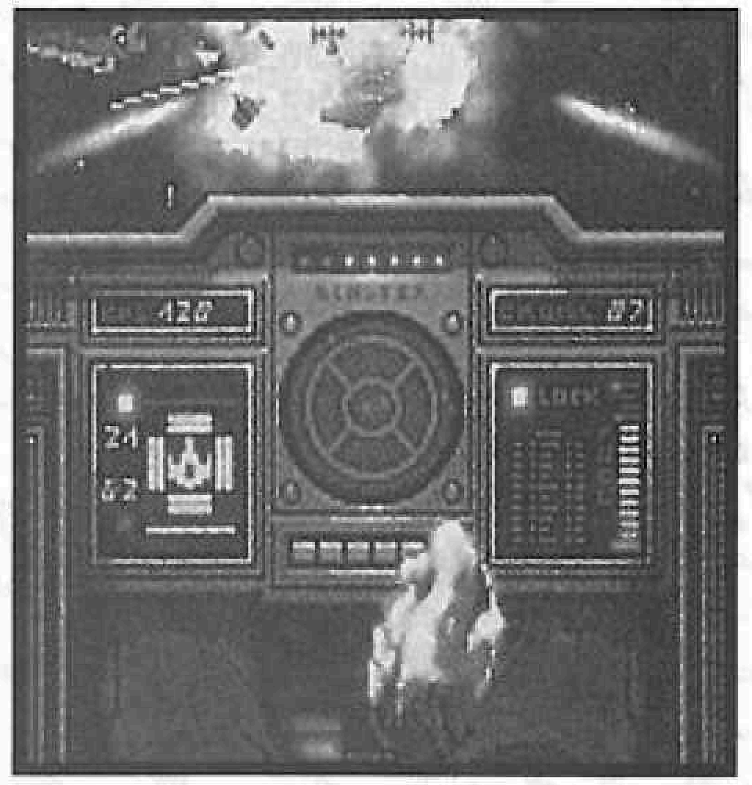
★ הקוד לרמה 60 הוא Crazy.



מיקי גרוסברג מאבן יהודה עונה לשאלה שנשאלה ב־WIZ 9: כיצד משיגים את מדליית האומץ?

★ צריך לעלות על בצוק – אל הנשר. יש שם תינוק. קח את התינוק, חזור אל הכפר האינדיאני ותן את התינוק לאינדיאני היושב – כך תקבל את המדלייה.

מיקי גם רוצה לדעת איך לוקחים את הקפסולה במשימה 16 של המשחק



Wing Commander 2 ואיך מחזירים את הקפסולה לקונקורדיה.

רן אנקורי מהרצליה שלח לנו את הפיתרון המלא של LARRY 3. כאן נפרסם רק שני רמזים כלליים:

★ אם פאטי מתחילה לזחול יש לשתות מן הבקבוק.

★ שמור את המשחק בקטעים הקשים: על הצוק, לפני השתיה מן הנחל, לפני שתעשן, אחרי שתעלה על בול העץ...

דוד ועדי אשכנזי מרמת אביב שלחו מכתב מדהים! מלא טיפים מסודרים למשחקי IBM. בחרנו להביא לכם טיפים לאי הקופים 2 (הרמה הקלה):

★ קח דף נייר והבא אותו לבא.

★ קבל תעודת זיהוי מהספרנית.

מתן שוורץ מתל אביב מציע – בין היתר – את הטיפ הבא למשחק הסימפסונים:

★ מפתח הברזים פותח את המים במרזב ומשפריץ על הגגון.

והטיפ האחרון ל־IBM נשלח על ידי אור בירן מכפר סבא:

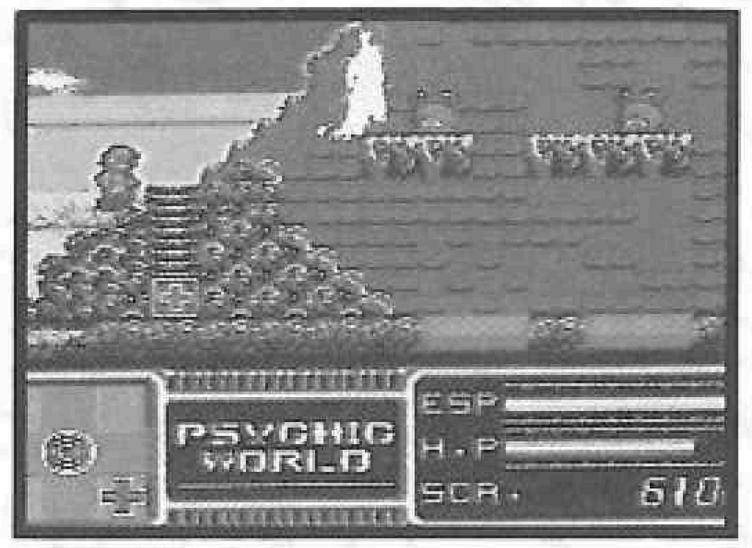
במשחק קינג קווסט 5 תוכל למצוא כסף באחד הבתים. קח את הדג שבחבית וקנה עוגה במאפייה. קח חלת דבש אחת מעץ הדבורים (זרוק לדוב את הדג) וגם את המקל הקטן שליד העץ. זרוק לכלב את המקל (ליד הנמלים) ואז עבור לפונדק.

SEGA SEGA

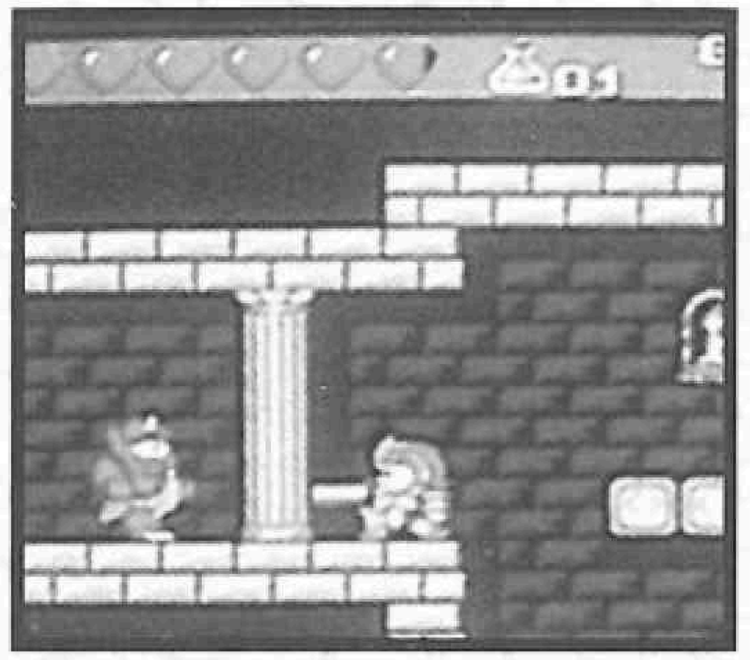
גור סבג ממושב עצמון שלח טיפים על משחק PSYCHIC WORLD של SEGA:

★ אם תלחצו על שני הכפתורים ביחד וגם על כיוון כלשהו יתחלפו לך סימנים שלקחת בדרך.

★ בשלב חמישי תצטרך לירות את הכדורים הירוקים שאספת בדרך ולהשתיק אותם ולעבור.



דניאל ומישל בוזגלו מאשקלון שלחו לנו ססמאות למשחק WONDER BOY 3:



★ כדי להפוך לעכבר:
1WZ4 JM4 AGTE 6DR

★ כדי להפוך לדרקון רגיל:
NFK4 1EO C833 S80

★ כדי להפוך לדרקון חרק:
2CKF KK4 8T6K 38M

★ כדי לשלוט בכל כלי הנשק ובמקסימום קסמים 3YG4 PYZ ZY7 NRR L

מור דמרי מגני תקווה שלח לנו ציור מקסים של לוחם חמוש וגילה שבמשחק הטניס, יש להשתמש בסיסמה:

ZFZA WPZL ASCI SEDW כדי להיות חזק יותר. בנושא משחק דונלד דאק הוא גילה ש־

★ צריך לקפוץ הרבה במשחק, כי לפעמים מסתתרות תיבות זהב באוויר.

★ את השוקולד בעולם הממתקים אפשר להרוג על ידי זריקת קוביות על פניו.

טאגוס

מאת אייל פיסצקי (ייעוץ אורן אוכסטכלוס)

תקציר הפרקים הקודמים:

תום המבלה בביתה של דורה מועבר לעולם אחר, זר. תום מראה לפונדקאי מדליון שניתנה לו דורה והוא מפנה אותו לאחד, ברטולומאו, החי בבית ביער ולא לפני שהוא מזהירו לבל יראה את המדליון לאיש, אחרת חייו בסכנה.

בדרכו נופל תום קורבן לכנופית שודדים.

פרק מספר 7.

לוח

משאלות ● מועדונים ● החלפות ● רוצים להתכתב ● למכירה

מכירה / החלפה

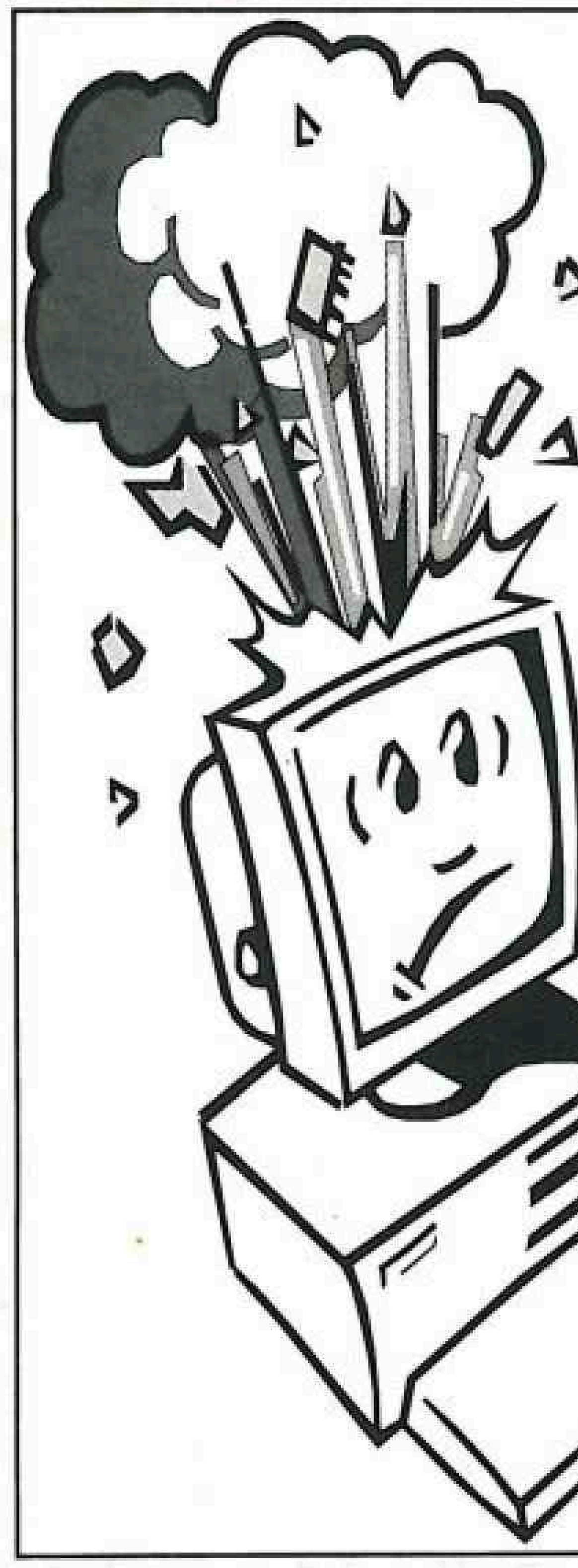
- ★ להחלפה דיסקטים של משחקים: הסיפור שלא נגמר 2, מכסחי השדים 2 ועוד. דקל, טל':08-236997.
- ★ להחלפה המשחק האורגינלי של מלכודת המטמון במצב חדש + משחקים נדירים וחדשים למחשב י.ב.מ. עידן, טל': 08-245750.
- ★ למכירה מערכת סגה + אקדח + 2 ג'ויסטיקים + משקפיים 3D + 7 משחקים. המחיר 800 ש"ח. תומר, טל': 052-910545.
- ★ נינטנדו + 4 משחקים בקסטה. איתמר אלוני, טל': 052-457685.
- ★ למכירה מחשב MHZ 12 XT, מסך CGA צבעוני, 2 כוננים 5.25, MULTI I/O 640K (כולל יציאות למדפסת, לעכבר, לג'ויסטיק, עם שעון פנימי מגובה בסוללה). גבי רוקח, טל':03-5525694.
- ★ למכירה מגסון במצב מעולה + 2 משחקים. כפיר גולדמן, תל אביב 7ב', נס ציונה.
- ★ לההחלפה משחקים לתואם י.ב.מ. כמו סימפסונים, פרינס, איר קומבט ועוד. רון, טל': 052-915094.
- ★ למכירה, במחיר מצויין, סגה במצב מעולה + חוברת הרכבה + 2 ידיות + 9 משחקים + חוברות ההדרכה. ערן שיר, טל': 06-360264.
- ★ למכירה מחשב אפל עם כרטיס חיבור לטלוויזיה כולל משחקים. רועי, טל': 03-5463219.
- ★ להחלפה משחקים לי.ב.מ. כגון: ספידרמן, סופר קוף בארץ הדרקונים ועוד. גלעד שמואלי, טל':.03-996593.
- ★ למכירה F-16 טייס קרב מקורי באריזה ומשחק אתגר וידאו לוידאו. תומר, טל': 03-340229.
- ★ למכירה משחקים רבים לסגה. עמרי אילוז, טל': 02-941310.
- ★ להחלפה משחקים לתואם י.ב.מ; צבי הנינג'ה, הטורף 2, איטליק 91', המשימה נפטון וכמו כן מנקי וירוס. יוני, טל': 06-948714.
- ★ מחליף משחקים מהממים ותוכנות חדשות לי.ב.מ. ניר מרקוביץ, טל': 03-740033.
- ★ להחלפה משחקים חדשים של סיירה, כגון אי הקופים 2 ועוד. ערן שיר טל': 06-360264.
- ★ מעוניין להחליף משחקים למחשב אמיגה. ברשותי משחקים חדשים כגון שליחות קטלנית 2 ולוטוס 2. רני ברק, טל': 053-622747.
- ★ מעוניין להחליף דסקטים לתואם י.ב.מ. ולספקטרום. אורי גוטליב, וינרב 6, בני ברק.
- ★ למכירה מכשיר סגה + משקפיים + אקדח + 7 משחקים ב־800 ש"ח. נועם גודר, טל': 052-913763.
- ★ להחלפה משחקי דראקולה ועוד תמורת הסימפסונים, אינדיאנה ג'ונס, גורל האטלנטיס וסופר מריו. כל המשחקים לי.ב.מ. צחי, טל': 02-765085
- ★ למכירה משחק צבי הנינג'ה לנינטנדו. אייל (לא בשבת), טל': 02-344884.
- ★ להחלפה: צריח האופל ו־ F16 טייס קרב. למכירה הספרים: כישוף כרך א', מסע האופל באיי מונש כרך א' ועת התאומים כרך א'. תומר לאור, טל': 03-345887.
- ★ למכירה משחקי גיימבוי: צבי הנינג'ה, קוסמי טנק, המרדף אחרי אוקטובר האדום, רובוקופ ומאורת הדרקון. חלק מהמשחקים אינם נמכרים בארץ. כמו כן ברצוני להחליף משחקי גימבוי עם נינטנדו. אייל, טל': 04-258991.

מעוניינים

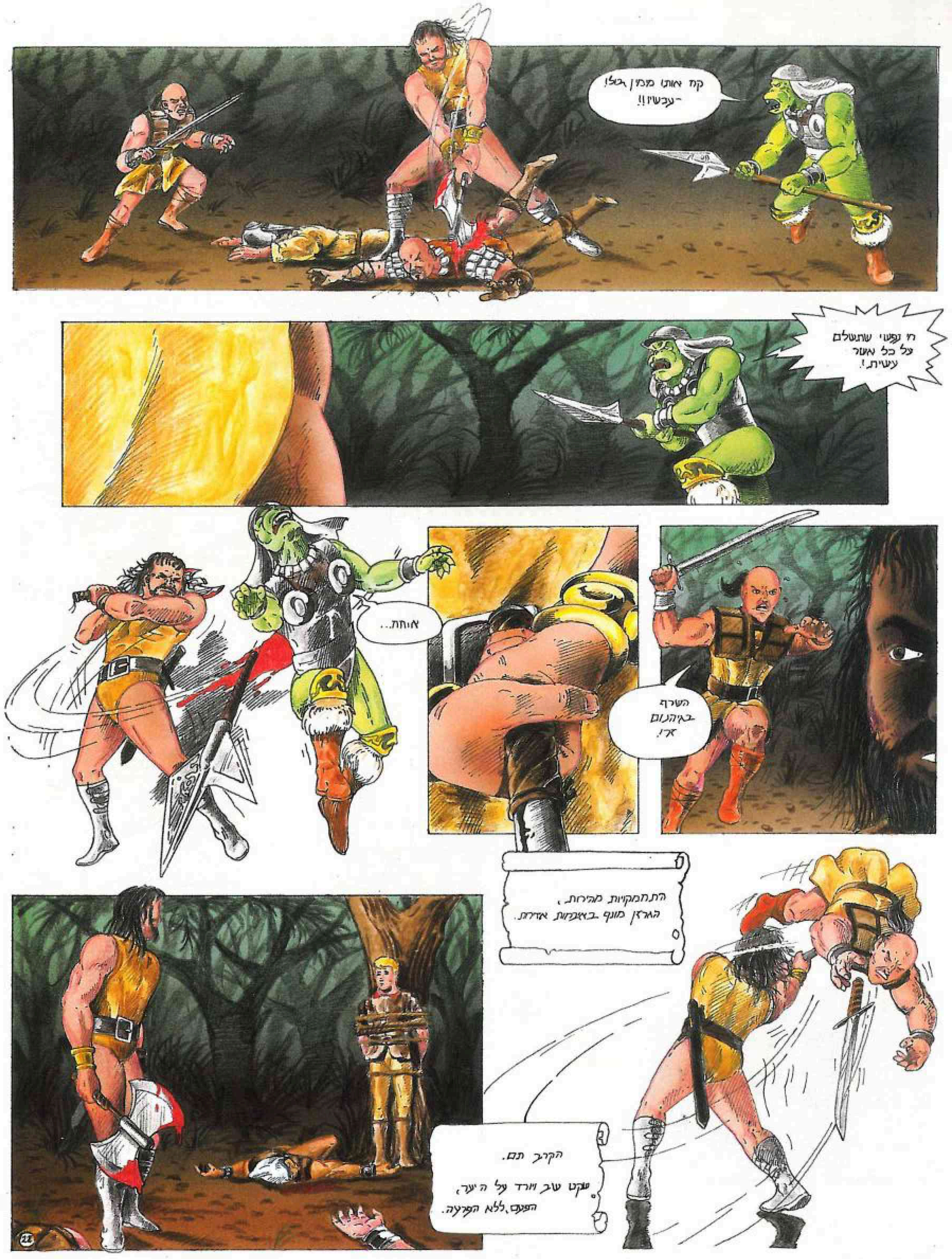
- ★ זקוק לעזרה דחופה במשימת הגיבור 2. אור, טל': 03-762440.
- ★ מעוניין להתכתב עם בני־בנות 10-12 בנושאי מבוכים ודרקונים ומחשב. גיא רוט, קדושי לודג' 20/75, רמת שרת, ירושלים.

מועדונים

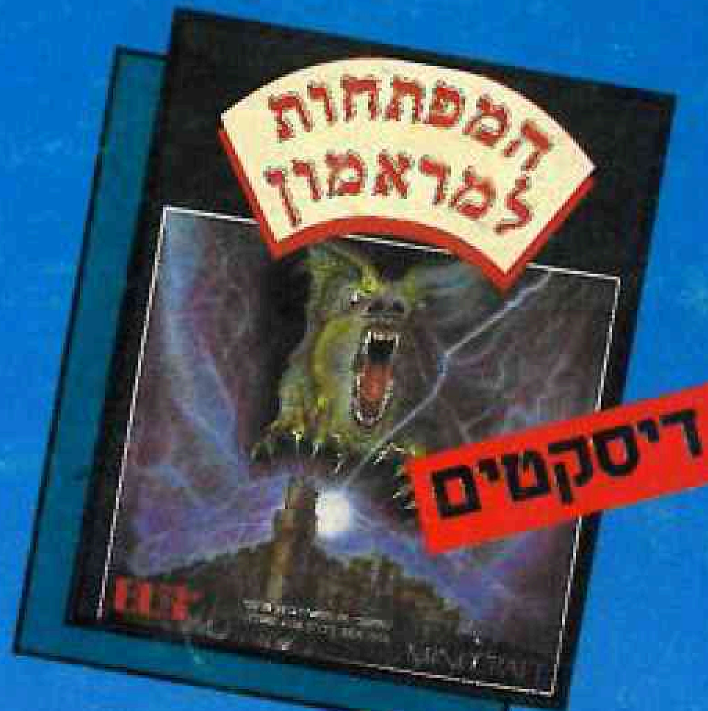
- ★ הוקם מועדון למשחקים ותוכנות מחשב בעפולה. דותן, טל': 06-590448. גולן, טל': 06-523938.
- ★ נפתח מועדון מבוכים ודרקונים ברמת שרת, בירושלים. המועדון לגילאי 10-12. גיא, טל': 02-424265. בין 14:00־ 19:00.
- ★ מתארגנת קבוצה למבוכים ודרקונים לגילאי 13-12, באזור תל אביב. רועי, טל': 03-5463219.
- ★ נפתח מועדון מבוכים ודרקונים בנחלת יצחק, תל אביב. המועדון מיועד לגילאי 8-12. קובי אופק, טל': 03-6956737.



ההפתעה גורמת, רגע של דממה,
המופרת על ידי זעקה
אחרונה...
הצילו!
אנחנו מותקפ...
אהההה ה!
ושוב משתרר השקט.
יס, אתה בסדר..?
לעזאזל!
איחזו בנשקים!
הוא הרג את יס!
לקחולו תצורה!
תנו לי,
הוא שלי!!
בקרב אין זמן לדיבורים,
מעשים קבעים...


קח אותו מכאן גולו!
-עכשיו!!
חי נפשי שתשלם
על כל אשר
עשית!
אוחח...
תשרף
בגיהנום
אז!
התחמקויות מהירות,
הגרזן מונף באצבעות אדירות.
הקרב תם.
שקט שב ויורד על היער,
הפעם, ללא הפרעה.

משחקי מחשב קונים ב-BUG

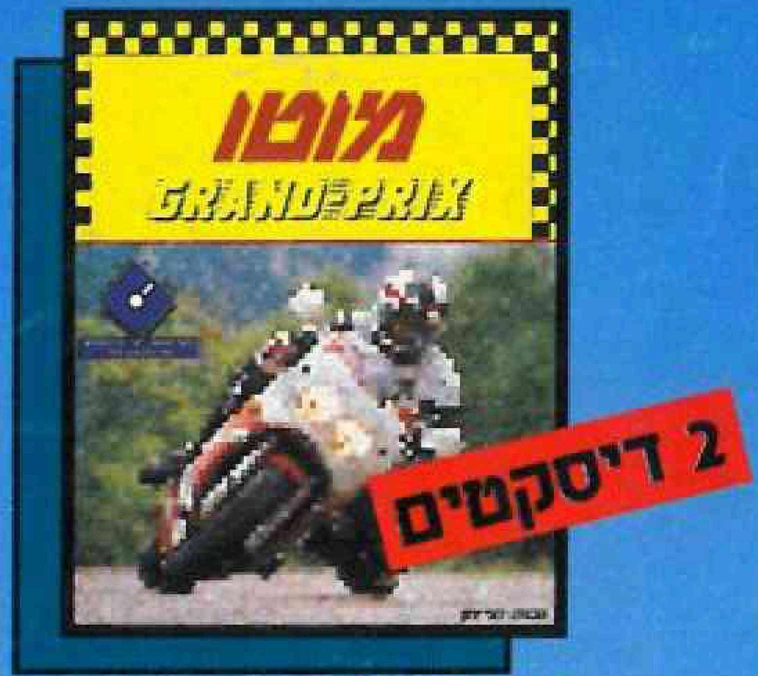


79 ש"ח
■ משחק תפקידים והרפתקאות ל-PC

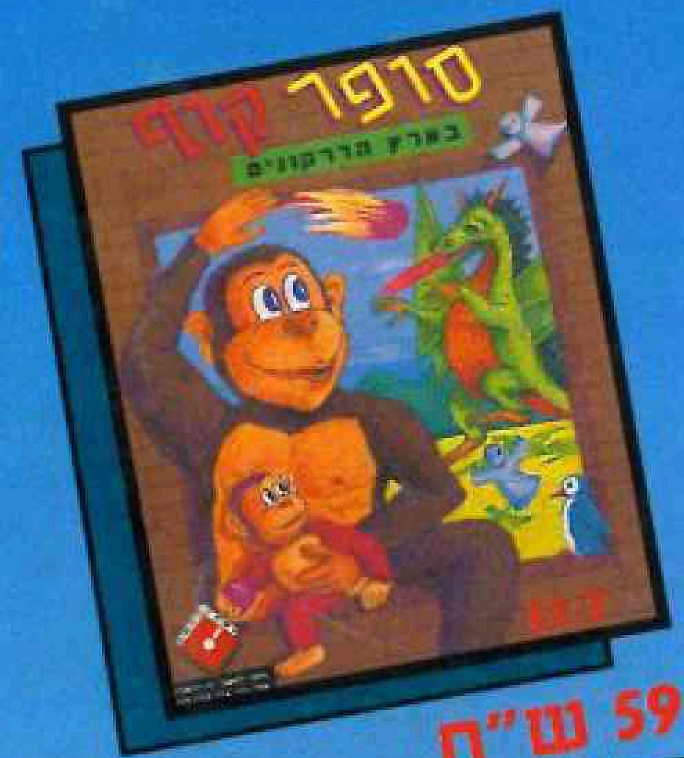
59 ש"ח
■ משחק פעולה, גרפיקה ברמה גבוהה ואנימציה

■ תוכנת ציור ואיור ל-VGA כולל כתב עברי

55 ש"ח
■ משחק פעולה במעמקי האוקינוס



55 ש"ח
■ מרוץ אופנועים במסלולי הגראנד-פרי



59 ש"ח
■ הרפתקה בארץ הדרקונים בדומה ל-WONDER BOY

39 ש"ח
■ משחק זריזות ופעולה

46 ש"ח
■ משחק פעולה מרתק

BUG GAMES

להשיג ברשת חנויות BUG ובחנויות המחשבים והצעצועים המובחרות
■ **תל אביב דזינגוף סנטר** שער 5 למטה **03-5288281** ■ **רמת השרון סוקולוב 49 03-5490720**
■ **כפר סבא** מרכז אהרוני, וייצמן **052-911184** ■ **נס ציונה** קניותר, האירוסים 53 **08-405808** ■ **פתח-תקוה** מוהליבר 4 **03-9300442**
■ **רחובות** הרצל 175 פסג' חלפון **08-471432** ■ **נתניה קניון** השרון, קומה ב' **053-625826**